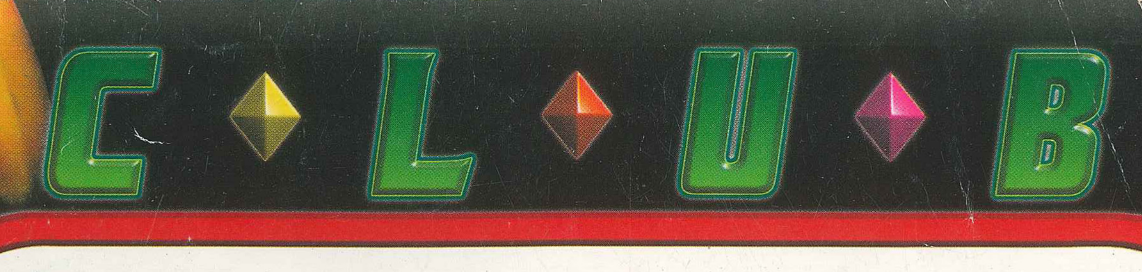


Nintendo

CONOCE A:

N64
- RAINBOW SIX
- TOP GEAR RALLY 2
- TONIC TROUBLE
- TUROK: RAGE WARS

GB
- DUKE NUKEM

ENTREVISTA CON:

SHIGERU MIYAMOTO

TIPS DE:

- SPAWN
- MARIO GOLF 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

MUSEO

FRIDAY THE 13th

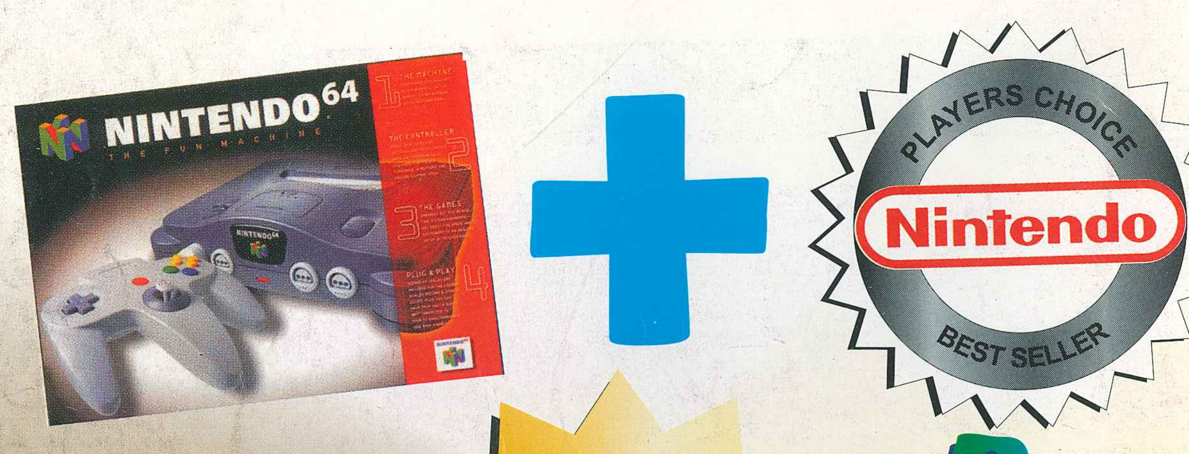
DONKEY KONG® 64

Año 8 No.12



P. RICO US. 2.00 • GUATEMALA Q/ 12.50 • EL SALVADOR C/ 13.50 • NICARAGUA US. 2.00 • COSTA R. C/ 450.00 • HONDURAS L/ 20.00 • PANAMA B/ 2.00 • REP. DOM. D$ 19.50 • VENEZUELA BS 1,250.00 • COLOMBIA $ 3,600.00 • BOLIVIA BS 7.00 • ARGENTINA $ 4.00 • CHILE $1,500

PROMOCION NAVIDEÑA





PRECIO NORMAL: $503.000
DTO: 21%

CORRE A COMPRARLO EN:



Optimo

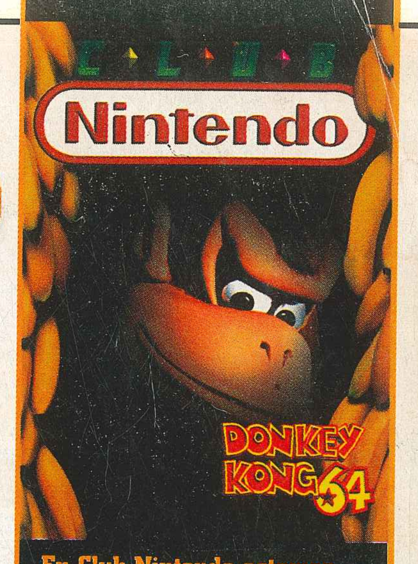
SUPERLEY





Mundo Nintendo Av. 7 No. 120A-13

Sumario



En Club Nintendo estamos muy orgullosos, pues desde el pasado octubre nuestra revista ya se está exportando a todo Centro América y a Venezuela, Colombia, Chile, Bolivia y Argentina. Ya dese hace mucho se mandaba información que se adaptaba en cada país, pero tenía el problema que esa adaptación tardaba un mes y entonces ya no era tan fresca. Ahora que Club Nintendo es ya una revista continental, nos enfrentamos a un nuevo reto que nos obliga aún más a ser mejores y a echarle más ganas (echar pa' lante, como dicen en otros países) a nuestro trabajo. Bienvenidos todos los lectores de esos países y esperamos que cada edición de Club Nintendo sea más de lo que esperas. No olvides escribirnos a Hamburgo #8 Col. Juárez C.P. 06600 México, D.F., o envíanos un correo electrónico a clubnin@nintendo.com.mx Ahora continúa leyendo, ya que hay cosas muy interesantes, como la entrevista con Shigeru Miyamoto, información exclusiva del 64 Disk Drive, muchos tips y muchos trucos.

Aquí estuvo el rombo de Noviembre



ISSN 0188-7610

EDITORIAL



Año VIII # 12 Diciembre 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 12, Revista mensual, Diciembre de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 8 12 (MR) 1999 Nintendo of América Inc. All right reserved. NIntendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires , Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.
Fecha de impresión de Noviembre de 1999

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Ya estamos en la puerta del año 2000 y todavía no hemos visto autos voladores, ni marcianos, ni tampoco usamos ropa plateada.

Hoy recordamos el editorial de hace 2 años en el cual mencionábamos la idea que tenía el Sr. Hiroshi Yamauchi, Presidente Internacional de Nintendo y nieto del fundador sobre el futuro de los videojuegos mucho de lo que entonces dijo, hoy vemos que tenía razón.

Los videojuegos, más que aumentar de megas, incluir más peleadores o triplicar los equipos a escoger, han regresado al inicio: simplemente divertir y entretener. Así vemos que Pokémon, sin tantos megas se ha vuelto un increíble fenómeno mundial del que todos hablamos. Y no se necesitaron millones de megas en un cartucho ni tampoco que los personajes fueran hologramas. Lo único que se necesitó fue un concepto divertido y entretenido...tal como lo predijo Yamauchi. Igual pasa con juegos como Mario Party o Pokémon Snap, son conceptos distintos en videojuegos.

La tecnología será básica para el siguiente milenio pero si esta no se utiliza con creatividad, de poco valdrá. Y hablamos no sólo de videojuegos sino de todo lo que hagamos en la vida.

Te deseamos feliz año nuevo, siglo nuevo y milenio nuevo y también te felicitamos por un año más que con este número cumples como lector de Club Nintendo ¡Ya van 8!

Nuestro regalo te lo daremos en 12 mensualidades con mucha creatividad y con lo mejor de nosotros.



DR. MARIO

¿Creen acaso que comprar su revista mensualmente, sin falta, sea una tontería, tomando en cuenta que no tengo el famoso N64? Pues como yo, hay muchos lectores fieles a la revista que mes con mes la adquirimos sin retardo. Si yo compro su revista, no es tanto por saber los tips, sino por su impresionante diseño que utilizan en cada una de sus páginas. Y es que yo soy de los que valoran esta clase de esfuerzos y como pienso estudiar diseño, me voy a fusilar varias de sus ideas, si no les molesta. Además el contenido que utilizan es bastante bueno y entretenido pues utilizan un lenguaje fácil, aunque sus chistes... a veces dejan mucho qué desear. Ojalá que sigan mejorando, pues para ser una revista sin el apoyo que recibirían otras, es simple y sencillamente extraordinaria la labor que hacen. No se detengan y sigan así, aunque varios lectores escriban que sus errores, que sus diseños... es su trabajo y punto y eso se valora. Sinceramente:

Loisn
México, D.F.

Vaya que es reconfortante celebrar un octavo aniversario y comenzar Dr. Mario con unas flores. Muchas gracias por tus comentarios, Loisn y tanto tú como el resto de los lectores pueden estar seguros que lo que nos impulsa a mejorar mes tras mes y día tras día, son sus críticas y también su preferencia. Tú también, como Loisn, escríbenos diciendo qué te gusta, qué no te gusta y qué quieres ver. Todo esto con el fin de que nos sigamos leyendo durante mucho tiempo más, como lo hemos hecho estos ocho años. ¡Ah! Loisn, no te fusiles nuestros diseños, mejor fusílate nuestros chistes.



Yo andaba muy emocionado por saber el nombre de los 151 pokémon, pero al comprar el número de octubre me salen con que en Pokémon versión Gold/Silver hay más y ahora son 250... No digo que no esté bien, lo que sí me gustaría es que publicaran de nuevo todos los Pokémon incluyendo a los otros cien. Otra cosa; por favor aclaren si es Misigno o Misingo, ya que a veces dicen uno y a veces dicen que es el otro.

Jorge Romero Moreno
Campeche, Campeche

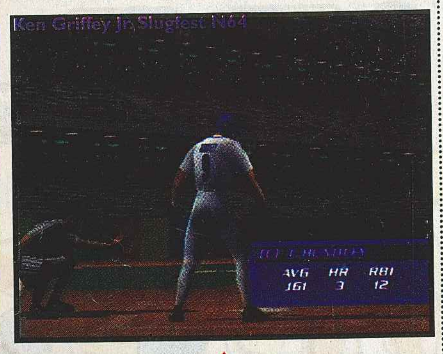
Estamos de acuerdo contigo... cuesta mucho trabajo memorizar los nombres de todos los pokémon y bueno, muy pronto tendremos que memorizar cien más. Lo más seguro y conveniente es que publiquemos la lista con los nombres de los 250 pokémon hasta que salga la versión Gold y Silver aquí en América, ya que es probable que los nombres japoneses cambien en la versión occidental, tal como ocurrió con Pokémon Red y Blue. Ahora, aclaremos tus dudas. En realidad, el nombre de este pokémon, que no debería existir, es: MissingNo., que en inglés significa "Número perdido". Nintendo Power lo llamó así porque es un bug y no es parte de la trama del juego, pero al ver que muchos videojugadores comenzaron a "encariñarse" con este error, comenzaron a hablar de él como si fuera un pokémon cualquiera, llamándole Missingno y asignándole el número 000. En Club Nintendo has visto que lo llamamos Misingo por razones muy similares, además de que es más fácil de pronunciar y se escucha más "bonito". Pero como este no es un pokémon, puedes llamarlo como quieras, pues Missingno es como una palabra con la qué sabemos que nos estamos refiriendo a dicho error de programación del juego.

¡¡Eh!! ¿Qué onda? Ya compré su revista de noviembre... ¿Se acuerdan de los trucos para el KEN GRIFFEY JR. SLUGFEST que les envié? Pues estoy muy decepcionado con ustedes porque pensé que iban a poner mi nombre pero ya vi que no. Por favor, SE LOS SUPLICO, PONGAN QUE LES MANDE 2 TRUCOS DEL SLUGFEST EN EL PROXIMO NUMERO DE LA REVISTA. ¡Ah! Y contéstenme si se borran los equipos al empezar otra temporada del SLUGFEST. ¡¡¡¡Gracias!!!!!

Sergio Reyes
Aguascalientes, Aguascalientes

Antes que nada déjanos pedirte una disculpa por no haber publicado tu nombre junto con los trucos de Ken Griffey, pero todo tiene una explicación. Realmente nosotros recibimos tu e-mail en donde nos decías -

los códigos, sin embargo nosotros los habíamos conseguido desde antes y al momento de leer tu e-mail la revista de noviembre ya estaba siendo impresa. Pero públicamente podemos decir que fuiste el primero en enviar esos trucos, así que de alguna forma el crédito te corresponde. Respondiendo a tu pregunta, todos los datos de una temporada (Season) se borrarán al comenzar una nueva, pues sólo puedes llevar una a la vez y no hay forma de evitarlo.



♦

Qué tal Nintendoadictos:
Yo sólo escribo para ver si me podrían informar sobre el precio de el Expansion Pak. Además un pequeñísimo detalle: En la pasada revista de Septiembre clasificaron al juego de Pókemon Pinball como MATURE ¿es eso cierto? o fue algún error de impresión.

Nemesis 64
México, D.F.

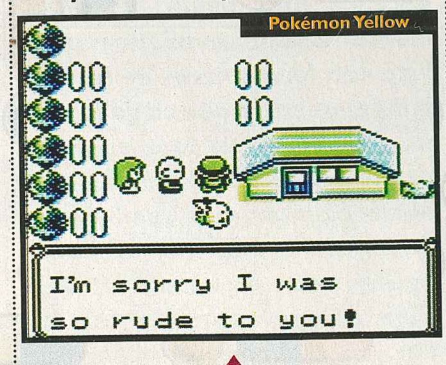
Muchos lectores nos señalaron este error y aprovechamos este espacio para rectificarlo. La verdad es que nos equivocamos, pero fue un error de impresión, como dices, ya que Pokémon Pinball está clasificado como Everyone, o sea que es apto para cualquier edad. De lo del precio del Expansion Pak, pues hay de diferentes precios, de diferentes marcas y el precio varia dependiendo del lugar en donde lo compres, pero la mejor recomendación es que adquieras el oficial de Nintendo con los distribuidores autorizados.

♦

En el Pokémon Yellow Version, no puedo hacer el truco de Missingo, en una de sus revistas decía cómo hacer ese truco, pero no me sirve y en el Red Version de un amigo sí sirve. ¿Cómo le hago? Ya hice todo lo que hizo mi amigo, hablé con el señor de Viridian y fui a Cinnibar Island y no salió Missingo. El señor de Viridian aparte me dice cosas diferentes que en la Red Version. Espero la respuesta a mi pregunta. Gracias.

Adrián Blanco
Oaxaca, Oaxaca

Retomando el bug de Misingo, lo que ocurrió en la versión amarilla de Pokémon fue que corrigieron ese error de las versiones anteriores, pues aunque era un buen truco, generaba muchos gráficos basura y alteraba los datos guardados de tu juego, así que por eso fue removido. Si recuerdas, algo similar ocurrió con el famoso truco de la estatua de Guile, de la versión de Arcade de Street Fighter II, en donde al hacer este truco, se trababa el juego y aunque era algo muy chistoso (y al hacerlo significaba que eras bueno en Street Fighter, era un problema, así que se corrigió al ser adaptado al Super Nes.



♦

¡Qué hongo cuates! Les tengo tres preguntas, que espero me contesten:
1. ¿Qué changos es el Transfer Pak?
2. Según su criterio ¿Qué cartucho me conviene más comprar? 1080° Snowboarding, Snowboard Kids 1 ó Snowboard Kids 2.
3. ¿Nintendo está pensando lanzar 1080° Snowboarding 2?
Los estaré leyendo, bye.

Enrique Gómez Sorhouet
Mérida, Yucatán

¡Qué hongo Enrique! Te tenemos tres respuestas, que esperamos que leeas:
1. El Transfer Pak es un accesorio que próximamente estará a la venta en América y que ya tiene al rededor de un año de haber hecho su aparición en Japón bajo el nombre de Game Boy Pak. Sirve para transferir datos de un cartucho de Game Boy a un cartucho de N64. Este accesorio se conecta al puerto del control del N64 y después se introduce el cartucho de GB en el Transfer Pak. Hasta este momento desconocemos la fecha de lanzamiento de este periférico en América, pero te podemos decir que los primeros cartuchos que usarán este accesorio serán Perfect Dark con la Game Boy Camera, Mario Golf 64 con Mario Golf GB, Dai Katana 64 con Dai Katana GB y Pokémon Stadium con Pokémon Red, Blue y Yellow.
2. Según nuestro criterio, es muy difícil recomendarte un cartucho en especial, pues además de que no conocemos tus gustos, son títulos diferentes. De entre los juegos de la serie de Snowboard Kids, te recomendamos la segunda parte, pero comparándola con 1080°, te podemos decir que este último tiene mucha acción y velocidad y Snowboard Kids tiende mucho al humor, al

juego fácil de jugar y a tomar muchos premios, así que aquí dependen tus preferencias. Nosotros nos inclinaríamos por 1080°.

3. Este caso es un poco misterioso, pues alguna ocasión Shigeru Miyamoto muy por debajo del agua mencionó algo raro y refiriéndose a una posible secuela de 1080°, pero en un sistema más poderoso y ahora sabemos que quizás este sistema se trate del proyecto Dolphin. En este momento no existe información oficial al respecto, pero en cuanto la haya, de inmediato te la haremos saber.



Pokémon Stadium 2 (N64 Japón)

En el Pokémon Stadium, entre otras opciones, podrás jugar cualquier juego de Pokémon con un marco especial en el N64, como si usaras el Super Game Boy, gracias al Transfer Pak.

♦

Hola, me llamo Arturo y quería saber cuándo sale la edición especial y por qué tarda tanto en salir la revista. Quisiera también unos tips de Mystical Ninja starring Goemon, porque estoy atorado en el Festival Castle.

Arturo Licona
Monterrey, Nuevo León

Pues en este momento o si no en cualquier día de este mes, ya podrás tener un ejemplar de la edición especial de 1999 y la cual, efectivamente se trata de TODO lo relacionado con Pokémon. Es un esfuerzo y trabajo en equipo de Club Nintendo para ti. Respecto a Mystical Ninja starring Goemon, te prometemos que en el siguiente número contestaremos tu duda en la sección de Mariados.

♦

Amigos de Club Nintendo:
Primero que nada quiero felicitarlos por tan sensacional revista. Quería saber si me podrían decir sí todas las versiones de Pokémon (Red, Blue, Yellow, Gold y Silver) van a ser compatibles con Pokémon Stadium.

José Alejandro Córdova Arcos
Tapachula, Chiapas

Tal como se lo dijimos a Enrique, Pokémon Stadium sólo es compatible con las versiones Red, Blue y Yellow. Sería bueno que sacaran un Pokémon Stadium nuevo donde se pudieran escoger a todos los Pokémon, ¿no crees? Quizás sí sea posible, por el momento no se ha dicho nada ni en Japón ni en América.

♦

Saludos desde Mexicali. La razón de este e-mail es la siguiente: Hace aproximadamente diez años miré para el NES un juego que se llama Monsters in my Pocket y que nunca jugué pero recordé el nombre y no tengo la menor idea de cuál era la trama del juego. Mi pregunta es la siguiente: ¿Tiene algo que ver Monster in my Pocket con los Pokémon? Porque si así fuera, entonces Nintendo está mintiéndole a todos diciendo que es un concepto totalmente nuevo.

José Fonseca
Mexicali, Baja California

Pues Pokémon y Monster in my Pocket no tienen nada que ver, aunque sus nombres sean muy similares. Monster in my Pocket fue un juego de dos megas programado por Konami y fue lanzado en Enero de 1992. El juego era de acción con seis niveles y la historia comenzaba cuando un volcán al hacer erupción, provocó que varios monstruos invadieran Los Angeles y la misión del protagonista era combatirlos.



Monster in my Pocket (NES)

♦

¡Hola amigos de Club Nintendo! Es la primera vez que mando una pregunta y espero que me la respondan. Se trata de Zelda: Ocarina of Time. Ya tengo casi todas las Skulltulas, pero me faltan dos. ¿Dónde puedo conseguir las Skulltulas que me faltan? Yo sólo quiero que me digan todas las Skulltulas que se encuentran en Hyrule Field, Hyrule Castle y Ganon Castle. P.D. Me gusta mucho su revista.

Luis Ricardo Henríquez Escalona
Venezuela

Pues para beneplácito tuyo y de muchos otros jugadores, en este número damos la localización de todas las Skulltulas y otras cosas que habíamos dejado pendientes, con lo que en este número concluímos con todo lo que querías saber de Ocarina of Time, esperando comenzar en la primavera del 2000 con los tips de Zelda The Saga Continues.

♦

Hola amigos de Club Nintendo. Tengo una pregunta. En la sección de La Ultima Página del año 8 número 7 en los Grandes de Japón, escribieron: Pokémon Pikachu, pero no pusieron qué título era, si de

GBC o de N64 y por esta razón me gustaría saber para qué consola es. Espero que contesten mi carta.

Carlos Javier Leal Márquez
Santiago de Cali, Colombia

Pokémon Pikachu fue el nombre que se le asignó en Japón al juego que aquí en América conocemos como Pokémon Yellow. Obviamente este juego es para cualquier versión de Game Boy. El único cartucho de Pokémon que existe en este momento para el N64 es Pokémon Snap... no te dejes engañar.

♦

Queridos amigos de Club Nintendo, espero que estén bien cuando reciban esta carta, ya que me siento muy complacido al escribirla. Les mando esta carta para felicitarlos por la revista, ya que me gusta mucho y siempre la compro, además también les escribo para que me aclaren varias dudas sobre la revista; quería que me dijeran qué es la foto que aparece en la revista año 8 número 2 página 20 en el análisis de Castlevania, eso que dice algo así como Game Note Delete y luego viene una columna con ocho números y en las dos primeras dice 1: OFF ROAD y 2: CASTLEVANIA y hasta el final dice Note Size: 9 y Free Pages: 106. Ya que tengo el juego y quisiera saber qué es. Reciban un gran saludo de su amigo

Henry Daniel Fernández Balda
Caracas, Venezuela

Esa foto la incluímos porque quisimos ilustrar el número de páginas que usaba Castlevania en el Controller Pak. La foto que ves, indica que el Controller Pak que usamos tenía un archivo del juego de Off Road y otro de Castlevania; tenía seis espacios más vacíos, la nota de Castlevania ocupaba nueve páginas y al Controller le quedaban 106 páginas libres. Si quieres ver esta pantalla en tu cartucho, introdúcelo en el N64 y antes de encenderlo, deja presionado el botón Start del control uno. Esto funciona con todos los cartuchos y algunos tienen más utilerías para manipular más la información que tengas almacenada.



Este es el menú del Controller Pak que aparece en Turok 2. Hay compañías que hasta se esmeran en hacer bien el diseño de esta pantalla.

♦

Hola, soy Carlos. Me podrían decir cómo puedo sacar a Eiji Kisaragi en The King of Fighters 98. Gracias y hasta luego.

Carlos Andrade
México, D.F.

En realidad Eiji Kisaragi no es un personaje que se pueda controlar en KOF'98, pero hace una aparición especial cuando Billy Kane reta a Iori Yagami.

♦

Esta duda ha estado siempre conmigo y me está acabando... ¿Qué es un "bit"? Nadie me ha dicho qué es exactamente, a ver si ustedes lo saben (¡voy, voy!).

Waldini64_128
México, D.F.

Pues, en palabras sencillas, un bit es la unidad mínima de memoria en computación. Sus valores son 0 ó 1. Ocho bits equivalen a un Byte, mil Bytes equivalen a un Kilobyte, un Kilobyte es un Megabyte y mil Megabytes equivalen a un Gigabyte. Para que te des una idea, un archivo de texto pequeño, como tu mensaje, pesa al rededor de un Kilobyte y el juego de Resident Evil usará 512 Megabytes.

♦

Hola qué tal cabros de Club Nintendo (eh...."cabros" es "chicos" en Chile), les escribo desde aquí para sacarles en cara de que estamos en primavera y ustedes no ¡qué maldad! No realmente. Soy Juan Esteban, tengo 19 años y los colecciono desde el número 17 de nuestra revista, en Chile y además tengo algunos números de la versión mexicana que por cierto, me gusta más que la versión de Chile. A propósito de Chile, si digo algún garabato o alguna palabra incomprensible disculpen, pero lógicamente no sé sobre todos sus modismos...¿ok?

Ahora las flores: La revista esta muy buena, todo bien y ahora están más ordenados que nunca (cuando apenas si salía el N64 la revista era un desastre con tanta sección extra por cualquier parte, incluso si se esmeraban, podrían haber puesto un extra en el lomo de la revista...) Ahora la info es completa y de nuevo está bien balanceada, sólo que últimamente ha salido un poco "fome", no por la info, sino por ingenio, ya que se han perdido secciones con nombres muy buenos, como los Cursos Nintensivos que ahora se llaman simplemente Tips, o la Información SuperNESesaria (bueno, esta tiene disculpa, no podría ser información Nintendosesentaycuatroesaria....)

Y bueno, ahora a trabajar: En Zelda DX, ya encontré el Dungeon Color y lo acabé. Pero he oído sobre un final alternativo escondido en el juego, el cual debes entrar de

alguna forma que tiene relación con el Dungeon o con los trajes rojo y azul. ¿Por dónde lo busco? ¡Ah! publiquen la lista de todos los lugares para sacar las fotos del Camera Shop. Finalmente, si ya publicaron esa info, pásenmela por e-mail, por favor, ya que en Chile no lo han puesto, apenas si han hablado sobre las diferencias entre Zelda DX y el original.

Juan Esteban Valenzuela Rodríguez
Chile

Gracias por la crítica, créenos que buscaremos la forma de complacer a todos los lectores, que cada vez son más y de más lugares de Latinoamérica. Respecto a tu duda de Zelda DX... ¡pues búscale! No, no es cierto... bueno, sí es cierto, pero no te preocupes, que no es tan difícil encontrar los lugares en donde puedes tomar las fotos. Por el momento sólo te podemos decir que son doce lugares en total y muy pronto te diremos exactamente en dónde.

♦

Hola amigos de la revista Club Nintendo, es la primera vez que les escribo. Quiero felicitarlos por su gran éxito en nuestro país y en varias partes del mundo. Les quiero pedir que me digan todos los passwords del juego Super Return of the Jedi de Super NES. Saludos

Emmanuel Soriano Castro
Sto. Domingo, Rep. Dominicana

Muchas gracias por la felicitación. Qué te parece si en vez del password te damos en esta ocasión una clave que te será muy útil para avanzar más rápido. Esta clave te permite entrar a la pantalla de "debug" en donde puedes cambiar de escena, aumentarte vidas, cambiar al personaje, las armas y tu energía. También sirve para ver el final del juego, pero esto no es muy recomendable. En cuanto aparezca la pantalla principal del juego, presiona y mantén los botones L y R en el control dos y en el control uno presiona A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y. Después comienza un juego normal. Si quieres saltarte la escena, deja presionados los botones A y B y presiona Start, todo en el control 1. Cuando quieras entrar a la pantalla de Debug Screen, en el control 2 presiona los botones L y R. Para cambiar las opciones usa el control 1.



♦

Hola, somos Luis Vicente(papá) y Luis Vicente(hijo), poseemos todas las versiones del videojuego de football americano de la serie John Madden (Madden 64, Madden 99 y el reciente Madden 2000). Los hemos jugado por los últimos tres años, sin embargo, cuando jugamos nunca hemos podido bloquear una patada de punto extra o de gol de campo (fieldgoal), mucho menos una patada de despeje. Consideramos que en estas versiones para el sistema (N64) no se prevé esta posibilidad, ¿o sí ? Al menos en las versiones anteriores al Madden. Por lo tanto, si pudieran darnos algún tip o sugerencia de cómo intentar bloquear las patadas en cualquiera de estas tres modalidades, mucho se los agradeceríamos. También deseamos felicitar a todo el personal que participa en la elaboración de la revista Club Nintendo, está excelente y digamos no a la piratería, además si desean comprar un videojuego, cómprenlo en los lugares y centros autorizados, ya que estamos comprando calidad y contribuyendo con una cadena de empleos y beneficios para muchas personas, aunque se pague un precio más elevado, por eso nosostros ahorramos y hacemos esfuerzos para merecernos los juegos que adquirimos. Muchas Gracias.

Luis V. Osuna Acosta (34 años)
Luis V. Osuna Segundo (9 años)
México, D.F.

Nos da mucho gusto que todavía haya videojugadores que compartan este excelente pasatiempo con sus hijos; eso es un toque que caracteriza a Nintendo, que no hay edad para jugarlo. Ahora, pasando a lo que es NFL Quarterback Club 2000, déjanos decirte, que con la práctica sí se puede bloquear una patada de punto extra o de gol de campo, pero lo que no se puede bloquear, ni en la vida real es la patada de despeje, así que el mejor consejo que te podemos dar es que practiques mucho. Por cierto, en este número publicamos unos códigos para este excelente juego que seguro les servirán. Muchas gracias por aconsejar a los videojugadores que digan NO a la piratería. Te agradecemos por escribirnos y no dejes de hacerlo si tienes cualquier duda.

♦

¡Hola a todos! Mi nombre es Marcos Daniel y aunque no soy fan de Club Nintendo, sí me gusta el Nintendo. Acabo de leer la revista #10 de este año y noté que no saben para qué es el Code Entry de Mario Golf. En http://www.mariogolf-.net está la respuesta y ahí tienen todos los passwords para todos los mundos (Toad, ShyGuy, Boo,

etc.) y si quieres poner tu 'score' en esa página, puedes hacerlo introduciendo el password raro que te dan al final (en el cartucho), en la página mencionada. Haré lo posible para leer los próximos números de su revista, para ver si me respondieron, o al menos pusieron el dato que les acabo de dar. Agradezco de antemano su atención (ya me estoy volviendo muy formal) Y me despido de una buena vez.

Marcos Daniel Mora
Cd. Juárez, Chihuahua

Gracias por la información. Seguramente hubiera sido útil para muchos videojugadores que son fans de este gran título, desafortunadamente, por razones que desconocemos, la página de www.mariogolf.net ya no está en servicio. Al momento de escribir esto, ni NOA ni Nintendo Power nos pudieron dar una explicación a esto, si está en mantenimiento o si va a regresar, pero en cuanto nos informen, te diremos qué pasó con esta página.

♦

Qué pasó amigos de Club Nin:
Les escribo porque tengo una pregunta que me tiene inquieto; mi duda es por un guante que tengo para el NES que se conecta en la entrada del Nintendo para los controles, que tiene un nombre que dice Power Glove. Ese guante se coloca en la mano derecha y atrás de la muñeca tiene un control con varios botones. Mis preguntas son: ¿Para qué sirve el guante? ¿Tienen algún juego exclusivo para el guante? o es chafa y si sí tiene algún juego exclusivo, ¿Cuál es?

Clemente Parra Hernández
Nezahualcóyotl, Edo. de México

Bueno, pues el Power Glove fue un accesorio del NES lanzado por Mattel y apareció al rededor de 1989. En realidad este aditamento no era muy útil que digamos, pues era muy difícil configurarlo para ser usado con otros juegos, con los que tenía la función de un control normal. Muchos juegos eran compatibles con el guante, pero sólo hubo dos exclusivos también comercializados por Mattel: Bad Street Brawlers (acción de lado) y Super Glove Ball (tipo Arkanoid). Aunque el Power Glove no fue muy útil que digamos, ahora es una pieza de colección y que fue el primer intento de adelanto tecnológico el cual ahora se está convirtiendo en realidad.



Este accesorio ya es una pieza de museo.

♦

Qué tal mi Nombre es José Luis Sánchez Mendoza y quisiera consultar algo que le dejaron de tarea a mi hijo Eduardo:
Primer Punto: ¿Quién inventó los videojuegos y en que año?
Segundo Punto: ¿Cuándo salieron a la venta?
Tercer Punto: ¿Qué posibles daños ocasionan?
Ojalá que puedan ayudarme, espero su pronta respuesta

José Luis Sánchez Mendoza
Tula, Hidalgo

¡Vaya, cada día dejan la tarea más complicada! Al principio te íbamos a contestar en esta sección, pero como la respuesta es bastante larga y merece un espacio más grande, sólo te diremos que la comercialización de los videojuegos comenzó en 1970 y el primer videojuego se llamó Computer Space. Lee la sección El Control de los Profesionales, en donde te responderemos de una forma más completa las primeras dos preguntas. La tercera pregunta, acerca del daño que causan los videojuegos, te podemos decir que hasta hoy no se ha comprobado ni científica ni clínicamente que los videojuegos provoquen ningún daño de ningún tipo. Mucho tiempo se habló de que los juegos causaban epilepsia, pero en realidad, sólo las personas que sufren de Epilepsia Fotosensible, pueden tener reacciones patológicas ante la pantalla y los constantes cambios de luz y colores, no sólo de los videojuegos, sino hasta de algún reflejo de un espejo o de una fuente de luz especial o intensa.

♦

Del escritorio del Dr. Mario

Celebramos un buen octavo aniversario leyendo cartas de cuates de otros países de Latinoamérica como Venezuela, Chile, República Dominicana y Colombia... ¡Cuánta internacionalización! Este es otro motivo para mejorar cada vez más. Seguimos recibiendo tus cartas en:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

o mándanos un correo electrónico a:

clubnin@nintendo.com.mx

Recuerda visitar la página de Nintendo México:

www.nintendo.com.mx.

DONKEY KONG 64

Justamente en Noviembre de 1994 se estrenó Donkey Kong Country, dándole un nuevo enfoque a la manera de desarrollar videojuegos para el SNES en aquel entonces, implantando el método de generar gráficas rendereadas utilizando la técnica ACM. Con sorprendentes gráficas y movilidad excelente, los juegos de la serie de Donkey Kong tanto en el SNES como en el Game Boy, se han ganado ya una buena reputación (con excepción de DKC3...). Han pasado cinco años desde la aparición de aquel título y a partir del pasado 22 de Noviembre, por fin pudimos jugar el resultado final de mucho tiempo de trabajo de Rare: Donkey Kong 64. Este título tan bueno es una aventura en 3D muy al estilo de Banjo-Kazooie, cambiando el concepto de 2D de las versiones de SNES. Aquí Donkey Kong (quien reaparece), junto con otros cuatro antropoides tendrán que enfrentar muchos peligros en muchos mundos, para vencer al Rey K. Rool y a su banda de molestos Kremlins.



Gráficamente, DK64 aprovecha todas las capacidades del N64 utilizando nuevas técnicas de animación; verás muchas fuentes de luz perfectamente utilizadas, efectos especiales de explosiones, mundos maravillosamente diseñados y gráficos en los que difícilmente podrás apreciar los polígonos de los personajes y todo esto gracias al uso forzoso del Expansion Pak (además sabemos que este accesorio vendrá incluído en la compra del cartucho), ya que sin estos cuatro megas extras en RAM, será imposible jugarlo. Los personajes que aparecen son Donkey Kong, el jefe de la familia Kong y su inseparable compañero Diddy Kong, además hay nuevos héroes que estelarizan la jornada y que le dan gran variedad, ellos son Tiny Kong, Chunky Kong y Lanky Kong.

Deberás jugar con todos, para que puedas completar el juego; cada miembro de la familia Kong deberá viajar a través de los ocho mundos. Cada uno tiene una variedad de movimientos única, con lo que explorarás las diferentes áreas de cada mundo, dependiendo de qué personaje estés usando.

En muchos de los laberintos necesitarás cambiar constantemente de personaje para obtener buenos resultados.

La historia comienza cuando el malvado Kaptain K. Rool regresa a la isla de Donkey Kong y secuestra a todos los Kongs, menos a Donkey y también se roba todas las Golden Bananas.

Por las fotos que te mostramos, es seguro que le encuentres parecido a Banjo-Kazooie y en verdad sí son muy parecidos, pero DK64 tiene mundos mucho más grandes.



El objetivo en este juego es encontrar las siete llaves necesarias para abrir una enorme jaula y así liberar a un Kremlin gigante de nombre K.Lumsy, quien posiblemente se una a tu equipo y te ayude a derrotar a la banda de K. Rool.

El manejo de la cámara es excelente, al igual que el control de los personajes.

La variedad es tanta, que hay mucho de todo: muchos ítems (que algunos son exclusivos de cada personaje), muchos enemigos de gran tamaño y lo más sorprendente: En total existen ¡109 movimientos especiales, distribuidos en cada personaje!

Aunque parezcan demasiados, en realidad todos son útiles y bastante sencillos de ejecutar y de memorizar. Rare siempre se ha caracterizado por hacer sus títulos un poco complicados, ya que de repente colocan un switch en donde no lo alcanzas de ninguna forma; decimos esto para referirnos, tanto a la dificultad del juego, que no es muy sencilla, como a la astucia que deberás tener para usar al personaje indicado en el lugar adecuado.

Aunque DK64 es en 3D, esta nueva versión conserva muchos elementos de la manera de jugar y la movilidad de los juegos de SNES y si jugaste alguno de estos títulos, será muy fácil familiarizarte con éste.

También encontrarás las típicas escenas donde viajas en un vagón a gran velocidad, pero esta vez con el toque de tercera dimensión.

Otro personaje que reaparece es Candy Kong; aunque no la podrás manejar, te ayudará dándote ítems especiales para que actives ciertos switches o derrotes a los enemigos.

Claro que encontrarás muchos mini-juegos para desestresarte de tanta aventura, como carreras de lanchas, competencias de karts o tiro al blanco, por mencionar algunos.

Lo mejor de estos mini-juegos es que tendrán la opción de multijugadores, con lo que podrán enfrentarse de una a cuatro personas a la vez.

No podemos dejar de mencionar el rap del intro del juego, pues es bastante original.

Lo más que proporciona Donkey Kong 64 es variedady esto lo hace un título bastante recomendable.

Seguiremos hablando de él... y recuerda, es el segundo hit de Rare... pero todavía falta uno.



Por lo pronto, empecemos el milenio divirtiéndonos con Donkey Kong 64.



EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por: Axy y Spot ¡Hola chavos! Esta vez queremos ponernos un poco nostálgicos. Hace no muchos días, miramos hacia atrás, para recordar cómo comenzó todo, el despunte de los videojuegos, el avance de la tecnología, el nacimiento de Club Nintendo... Al desempolvar nuestros recuerdos, nos dimos cuenta que tal vez a muchos de los videojugadores jóvenes ya se les hace normal ver un sistema de "chorrocientos" bits e incluso no les parece extraordinario ver un Mario 64 ó a Link totalmente en 3D; y esto te lo decimos porque hasta a nosotros nos pasa. Luego nos encontramos con amigos videojugadores o hasta con chavitos en las maquinitas y a todos nos interesa más jugar un cartucho que esté bueno y poco nos importa la historia que hay detrás de ellos. Algo es cierto, el origen de este entretenimiento electrónico, que ya es parte importante de nuestra sociedad, es muy misterioso y sería muy difícil marcar el punto exacto en el que comenzó, pero creemos que te interesa saber cómo se inició todo esto. Podríamos decir que el origen de todo esto fue en 1890 con el nacimiento de la primera calculadora, pero no nos vayamos tan lejos. El punto importante fue la aparición de la computadora (ENIAC, 1946), que es la base de los juegos electrónicos. Todo empezó en la época de la postguerra, en los años '50. Una vez que la Segunda Guerra Mundial había terminado, los norteamericanos comenzaron a preocuparse de más por el uso de las armas nucleares y todo eso. Para tranquilizar a toda la gente, el gobierno norteamericano abrió para todo el público varios laboratorios muy al estilo de los museos, para que cualquier persona entrara a ver los más recientes artefactos no nucleares en los que los científicos habían trabajado y de esta forma la imagen de "malos" que se habían ganado, se borrara. Uno de estos lugares, llamado Brookhaven National Laboratory, se abrió en Upton, Nueva York, en 1958. En ese entonces, un científico llamado Wily Higinbotham, quien estaba a cargo de la organización de aquel lugar, pensó que tantos equipos extraños, normales en los laboratorios, como maquinotas, sensores e instrumentos raros, podrían matar a los visitantes... pero de aburrición. Con esto en mente, a este científico se le ocurrió hacer un tipo de juego que se pudiera ver en una pantalla normal de televisión, para que la gente se entretuviera mientras hacía el recorrido por las exposiciones. Después de juntar muchas partes de equipo viejo, Higinbotham logró hacer un juego para dos personas sumamente sencillo, basado en el tenis, en donde una pelotita rebotaba en la pantalla y los jugadores debían golpearla hasta que uno perdiera. Pese a la sencillez del juego, toda la gente se divertía con él y se hacían largas filas para probarlo... el juego de Wily fue todo un éxito (¡pero no lo patentó!). Aunque aquí comienza la historia, esta parte no es tan oficial. Las primeras computadoras eran muy grandes, muy limitadas de poder de proceso, no tenían gráficas en tiempo real y muy pocas personas tenían acceso a ellas. En 1961, la Corporación de Equipo Digital de Estados Unidos (Digital Equipment Corporation, DEC), dono su última computadora, llamada PDP-1 (Procesador de Datos Programados-1) al Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Esta computadora, comparada con otras más poderosas de aquel entonces, era un poco pequeña, más o menos del tamaño de un automóvil. En esta computadora, muchos estudiantes empezaron a experimentar, por diversión, con gráficas basadas en vectores. Uno de ellos, Steve Russell, decidió trabajar en su sueño: un juego interactivo. Le tomó cerca de seis meses completar su primera versión, un juego simple de dos jugadores que se trataba de naves espaciales. Con unos controles especiales de la PDP-1, los jugadores controlaban la velocidad y dirección de ambas naves y se disparaban torpedos. Russell llamó a este juego "Space War". Ya con el esqueleto del programa, otros estudiantes le añadieron más elementos, como fondo de estrellas y detalles reales de gravedad, además de asignarle unos controles más cómodos que los originales. Desafortunadamente, era muy caro costear este juego para hacerlo comercial, así que Russell no ganó ni un centavo con Space War.



Nolan colocó la primera máquinita de Pong en una gasolinera. Cuando regresó ¡estaba llena de monedas! Al instante, Pong se convirtió en todo un suceso, creando así la industria de los videojuegos Arcade, llamada también Coin-op (Coin Operation), o sea, máquinas operadas con monedas.

En 1971 fue creado el primer videojuego oficial y comercial para Arcade. Este se llamó "Computer Space" y su diseño se basó en Space War. Su creador fue Nolan Bushnell, una persona clave dentro de la evolución de los videojuegos. Computer Space fue un juego de naves y aunque tecnológicamente fue sofisticado en aquel entonces, le faltaron muchos detalles en cuestión de movilidad. Gracias al éxito de este juego, inmediatamente Bushnell se convirtió en uno de los fundadores de la histórica compañía Atari, la cual tendría como misión desarrollar juegos electrónicos. Un punto destacable es que, desde 1966, otro eslabón de la historia, Ralph H. Baer, quien fue uno de los programadores de una firma militar llamada Sanders Associates, comenzó a trabajar en un proyecto de una consola casera. No fue sino hasta el 29 de Mayo de 1972, que Bushnell probó un demo de un juego de tenis de la consola en la que trabajaba Baer. Le gustó tanto, que contrató a uno de los programadores, Alan Alcorn y junto con él desarrolló el primer juego exitoso de Arcade, con base en el concepto de Wily Higinbotham... ¡Claro! Nos referimos al clásico de clásicos: Pong.

Unos meses antes de esto, Ralph Baer, junto con Bill Harrison y Bill Rusck, ya había lanzado su sistema con la compañía Magnavox, llamado "Odyssey". Este sistema sólo usaba cuarenta transistores y cuarenta diodos, y sólo era capaz de generar simples efectos en pantalla y los jugadores tenían que llevar las cuentas mentalmente de los puntos que hacían, ya que la máquina no podía hacerlo. La venta de Odyssey fue regular y sus juegos no tuvieron tanto éxito como lo tuvo Pong. En 1974, Kee Games/Atari Inc., lanzaron el juego para Arcade "Tank". Este juego tiene el mérito de ser el primero en usar un chip de ROM, en el cual podían programar datos para que fueran leídos rápidamente. En 1975 el interés por los videojuegos crecía más y más; entre Taito y Midway programaron un juego tipo "viejo oeste" llamado Gunfight, el cual fue el primero en utilizar un microprocesador; este mismo año apareció la versión casera de Pong, juego que seguía arrasando. En este año también, William Crowther diseñó un juego basado en textos, de nombre Adventure (considerado por muchos el primer RPG). En 1976 hubo muchos cambios... Nolan Bushnell decidió vender Atari a Warner Comm en US$26 millones. Inmediatamente Atari lanzó el primer juego de carreras con perspectiva en primera persona: Night Driver. Se utilizó el concepto de "noche", para disfrazar las limitaciones que el hardware tenía para crear imágenes más complicadas, por lo que todo el fondo era negro.

Por muchos años, gran parte de los juegos en 3D utilizaron el concepto base de Night Driver, intercalando imágenes planas, llamadas "sprites", en orden, para simular movimiento en 3D.

En 1976 también, el juego de Breakout para Arcade hizo su aparición, habiendo sido programado por los empleados de Atari, Steve Jobs y su amigo Steve Wozniak. Lo curioso aquí es que un año después, estas dos personas fundaron la compañía Apple Computer (y pregúntele a Billy Gates cuán agradecido está).

1977 fue un año importante, pues apareció el legendario sistema Atari 2600, también conocido como Atari Video Computer System (VCS) y fue diseñado por Joe Decure, Harold Lee y Steve Meyer. Cientos y cientos de juegos fueron desarrollados para este sistema de 8 bits, que contaba tan sólo con 2K de ROM, 128 bytes de RAM, una paleta de 16 colores, dos canales de audio y una velocidad de 1.19 MHz (¡guau!).

El Atari 2600 fue la consola más popular en sus días y estuvo disponible hasta 1990, lo que lo convierte en el sistema que más tiempo ha estado en el mercado en toda la historia.

En el año de 1978, el auge de los videojuegos era definitivo, sobre todo con la aparición del clásico de Taito para Arcade: Space Invaders, el cual triunfó inclusive en su versión para el sistema casero. El siguiente año apareció Asteroids (otro juego base), la respuesta de Atarar al Space Invaders de Taito. Este juego fue desarrollado por Eddie Logg y utilizó gráficas monocromáticas a base de vectores, con lo que lograba un movimiento rápido de objetos consiguiendo así desplegar líneas muy suaves. Al mismo tiempo se formó Activision con desarrolladores de Atari, compañía que seguía en expansión.

Pac-Man fue diseñado en Japón por Toru Iwatani y está basado en un cuento tradicional Japonés.

1980 fue el año cumbre de la industria; apareció el sistema Odyssey 2 de Phillips y el Intellivision de Mattel, siendo mejor el primero. Los juegos que destacaron este año fueron Zork, Ultima y uno de los mejores juegos de todos los tiempos: Pac-Man de Namco, el cual ha logrado redituarle a sus creadores más de dos billones de dólares. También sobresalieron Battle Zone de Atari y Defender de Williams. Este último fue diseñado por Eugene Jarvis y fue el primer videojuego en el que se creó un "mundo artificial".



Battlezone fue el primer juego en incluir una verdadera interacción en 3D. Desplegaba dos colores de vectores diferentes. La gente de Las Fuerzas Armadas de Estados Unidos quedó tan impresionada con el juego que le encargaron a Atari elaborar programas especiales de este juego para ser usadas para entrenamientos virtuales de tanques.

Nintendo®

Para 1981, la industria ya había recaudado más de seis billones de dólares.
Este año es el histórico y el importante de Nintendo, ya que apareció el famoso juego de Arcade: Donkey Kong, diseñado por Shigeru Miyamoto. Este juego utilizó el mismo hardware que otro llamado "Radarscope". Los protagonistas de Donkey Kong tú los conoces bien: el gorilota, Pauline y Mario, quien después se convertiría en el personaje de videojuegos más famoso hasta ahora inventado. Al lado de DK aparecieron títulos como Galaxian, Centipede, Tempest (el mejor juego en 3D de programación básica) y Ms. Pac-Man.

Centipede fue diseñado por Eddie Logg y Dona Bailey, siendo el primer juego de Arcade co-diseñado por una mujer. Curiosamente, debido a su variedad de color y buena movilidad, éste fue más popular entre las mujeres que entre los hombres.

Pole Position está basado en Night Driver y la mayoría de los juegos actuales conservan la misma técnica de programación... la variación siempre es en las gráficas.

Tron fue diseñado en conjunto con la película de Disney del mismo nombre El juego produjo más ganancias que la película.

En 1982 ya todos querían entrarle al negocio y compañías como Sierra-On-Line, Broderbund y BudgeCo comenzaron a desarrollar juegos exclusivos para sistemas caseros. Aparecieron nuevas consolas como el Colecovision (8 bits, 48K en RAM, 3.58 MHz de velocidad), el Atari 5200 (8bits, 16K RAM y 1.78 MHz) y el Vectrex de Milton Bradley, este último desarrollado por exempleados de Atari. Ninguno tuvo tanto éxito como el Atari 2600, que aún dominaba el mercado en un 80%. Este mismo año se formó Electronic Arts; también fue un buen año para Arcade, pues aparecieron títulos como Pole Position (Namco), Robotron 2084 (Williams), Tron (Midway) y Zaxxon (Sega).

Lo que parecía un mercado sólido, comenzó a venirse abajo al rededor del año de 1983; Mattel perdió mucho dinero con el Intellivision, al igual que Atari, que ya comenzaba a producir juegos de baja calidad. Coleco quebró. Aunque este año fue el comienzo de algo peor para la industria, aparecieron cosas dignas de ser rescatadas, como la Commodore 64 (computadora casera de Sigma) y el juego Dragon's Lair, desarrollado por Bluth Studios. Este juego fue impresionante gráficamente, pues usaba ya la técnica de programación en láser disk, lo que le proporcionaba animaciones y sonido extraordinario. Sin embargo, la producción de este tipo de juegos era muy cara y fracasó (en aquel entonces...). En 1984 parecía que ya no iba a haber nada nuevo... la aparición de títulos buenos fue escasa, salvo el King's Quest de Sierra-On-Line (aventura/RPG) y un juego que intentó innovar, llamado I,Robot de Atari, el cual tiene el único mérito de haber sido el primero en utilizar gráficas poligonales.

En 1985 terminó de caer todo el imperio ya construído, pero de inmediato comenzó la resurrección con la aparición de Nintendo con el Nintendo Entertainment System (NES), diseñado por Masayuki Uemura. Esta modesta consola, de tan sólo 8-bits y 2K de RAM, lograba desplegar gráficas de buena resolución poniendo en pantalla 16 colores al mismo tiempo, de una paleta de 52 y podía poner hasta 64 sprites simultánea-mente.

Parte de la buena calidad de los juegos del NES se debió a que Nintendo prohibía a sus licenciatarios comercializar más de cinco juegos al año.

En 1986 aparecieron más consolas caseras, tratando de comenzar de nuevo una competencia que alguna vez existió... Sega apareció con su Sega Master System, Commodore con Amiga y Atari con 7800. Ninguno pudo superar la popularidad del NES. Mientras, en cuestión de Arcade, campo casi olvidado ya no hubo tantas novedades y uno de los juegos que destacaron ese año fue Space Harrier de Sega, el cual marcó un nuevo método de programación de gráficas en 3D.

En 1987 las cosas seguían igual y Electronic Arts lanzó su primer videojuego casero: Skate or Die. En 1988 la Unión Soviética le obsequió a la industria el magnífico y versátil Tetris, idea original desarrollada por Alexey Pajitnov.



Pajitnov sólo programaba juegos para probar equipo nuevo. En una ocasión él eligió intentar adaptar como videojuego un rompecabezas tradicional ruso llamado Pentomino, que requiere colocar doce piezas diferentes formadas por cinco cubitos en una caja... así nació Tetris.

En 1989 Sega lanzó su sistema de 16 bits llamado Sega Genesis, el cual se enfocó a un público más "adolescente", ofreciendo muchos títulos de deportes desarrollados por EA Sports. Sin embargo el NES seguía cosechando éxitos, sobre todo con el lanzamiento de uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos: Super Mario Bros 3 (11 millones de copias).



Este año también apareció, cortesía de Gumpei Yokoi (Q.E.P.D.), el indiscutible rey de los sistemas portátiles: el Game Boy. Definitivamente la época de los juegos simples, monocromáticos y sencillos ya había pasado.

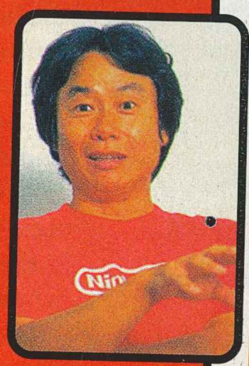
En 1991 hubo dos factores que serían el parte aguas de una nueva era en los videojuegos, era que vivimos hasta el momento: El lanzamiento de la consola de Nintendo de 16 bits, el SNES, con lo que dio pie a la famosa "guerra de 16 bits" entre Nintendo y Sega, siendo más popular la primera.

El segundo marcó la nueva era dorada de Arcade, con la aparición de Capcom y su Street Fighter II. SFII causó toda una revolución, tuvo varias traslaciones a sistemas caseros, incluyendo al SNES y esta versión por sí misma logró vender más de 15 millones de copias. En diciembre de ese mismo año, nació Club Nintendo... cuánta historia... y en tan poco tiempo. El reloj sigue su marcha y aunque las manecillas siempre caminan a la misma velocidad, la tecnología parece que lleva prisa y nosotros debemos llevar su paso, pero detengámonos un poco, por lo menos hoy, pues siempre es bueno saber de dónde venimos, para saber a dónde queremos ir.



El N64 puede realizar 3.5 veces más sumas por segundo que la original Cray-1 (la computadora comercial más rápida del mundo... en 1976), cuyo costo era de US$8,000,000. La Cray-1 consumía 60,000 wats de poder, contra los 5 watts que usa el N64.

En fin, también hay que echarle un ojo al futuro. Definitivamente la pieza más importante de la historia de los videojuegos ha sido Shigeru Miyamoto, diseñador de los juegos de las series de Super Mario y Zelda. Aquí te tenemos un Control de las Celebridades, el cual teníamos preparado desde que fuimos al Space World hace unos meses. Como ya habíamos mencionado, el evento que se realizó en Japón en el mes de Agosto fue enfocado un poco más a los consumidores que a los distribuidores y los medios de comunicación, fueron pocas las entrevistas que se dieron y una de ellas fue la que sostuvimos con el maestro Shigeru Miyamoto, donde nos explicó cómo van los proyectos de los nuevos juegos y algo del proyecto Dolphin.



Club Nintendo: Miyamoto San, actualmente en el mercado Nintendo tiene un extenso número de títulos, pero nos parece extraño que los hayan desarrollado otras compañías como HAL, Hudson Soft, etc. ¿Qué nos puede decir acerca de esto?

Shigeru Miyamoto: Lo que pasa es que en Kyoto, donde se encuentran las oficinas principales de Nintendo, se están viendo a fondo las investigaciones sobre el Dolphin, pero eso no quiere decir que hemos abandonado la idea de realizar videojuegos, a medida que pase el tiempo aparecerán en el mercado.

CN: También escuchamos sobre un segundo Mario ¿Es cierto eso?

SM: Sí, también estamos realizando ese proyecto; pensamos sacar dos o tres títulos, eso quiere decir que el mercado del N64 aún no se ha terminado. Al dar la noticia de una nueva consola, todos se preguntaron ¿Qué pasará con el N64? Pero lejos de desaparecer, esta máquina tiene un nuevo desafío qué enfrentar en el futuro.

CN: ¿Cuál es el nuevo enfoque que tiene para crear sus juegos?

SM: Lo que ahora está de moda son los juegos sin tantos niveles de dificultad, es decir, en este campo hay varios tipos de consumidores, por ejemplo: supongamos que tenemos un juego con ocho escenas, habrá algunos que solamente quieran jugar cuatro y habrá otros que desean terminarlo todo; ahora mi enfoque es crear juegos que satisfagan a cualquiera, no importa que no los terminen, por eso, el siguiente juego de Zelda se está haciendo con más detalles, es decir, con cinemas para que el juego tenga mayor atractivo.

ntinúa en la pag. 30

MARIADOS

¿Me podrían decir dónde hago el atajo en Royal Raceway en Mario Kart 64?

Marco Antonio Garza



En realidad nos da mucho gusto contestarte esta pregunta, pues tenía tiempo que no hablábamos de este gran título, pues mira, según nuestras locuras confirmadas, sólo hay dos atajos en Mario Kart 64 en esta pista, uno te ahorra aproximadamente poco menos de media vuelta y se logra así:









Debes tomar un hongo o una estrella, ahora, después de la curva que indica la primera foto (la segunda), más o menos donde indica la segunda foto gira rápidamente hacia la izquierda y usa el hongo o estrella para que saltes en el borde de la pista y choques contra la parte café del otro lado (debe salir el letrero de Poomp!), el chiste es que sea a la altura que indicamos para que sirva el atajo. Ahora Lakitu te recogerá y te posicionará casi al final del puente, si te fijas, ahorrarás bastatante camino, es recomendable que si te salen tres hongos no los uses hasta el atajo; no te preocupes, si lo haces bien no tendrás de qué preocuparte, sólo practícalo mucho.

Ahora, hay otro que completa la ventaja, pero es muy arriesgado. Al saltar en la rampa (se puede también después del otro atajo), gira bruscamente hacia la izquierda para que choques nuevamente con alguna parte café, ahora no necesitas que diga Poomp!, sólo es cuestión de suerte si te ponen en esa sección de la pista (por donde están los premios), como puedes ver, este es un atajo que de doble filo: si lo haces y te sale, puedes conseguir una ventaja increíble (más si combinas los atajos), pero si lo haces y no te sale, perderás muchísimo tiempo, de hecho, resulta un poco mayor el tiempo que pierdes al hacer el segundo atajo que el que ganas con el primero.

Es cuestión de practicar mucho para dominar ambos, si lo haces, serás invencible en esa pista... salvo que alguien use nuestros consejos que publicamos anteiormente sobre cómo usar los premios de manera eficiente.







¿Me podrían dar trucos para el juego de Teenage Mutant Ninja Turtles **"Turtles In Time"**?

Francisco Aurelio Hernández Ascencio

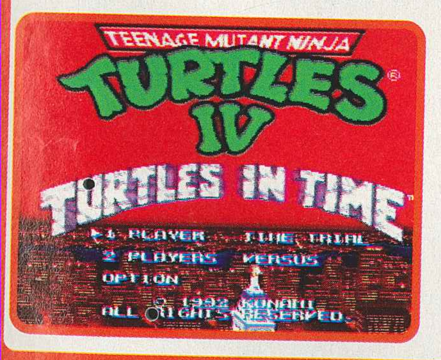
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

En pantalla principal selecciona sin entrar Option y presiona en el control 2 la siguiente secuencia:

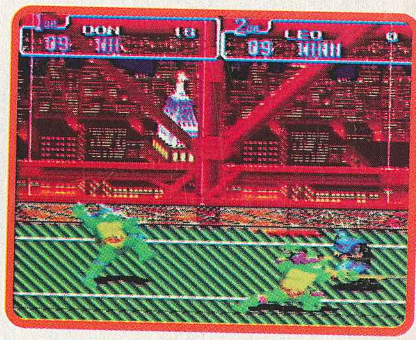
▲ ▲ ▼ ▼ ◄ ► ◄ ►

B A

Ahora con el control 1, entra en las opciones y podrás seleccionar hasta diez vidas, en lugar del límite normal de siete. Esto funciona para ambos jugadores.







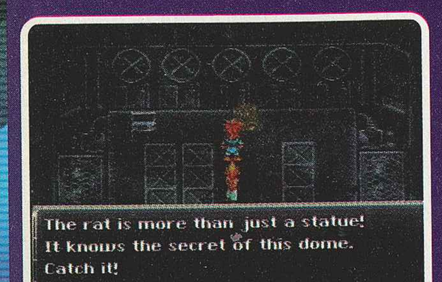
En la revista año 8 #4 página 84 en donde dice "Los pasos" y el paso # 6 dice que le des la semilla a Doan para que te dé la llave de la moto. ¿Cómo le doy la semilla? Puesto que presionamos cada botón y Chrono no entrega la semilla.

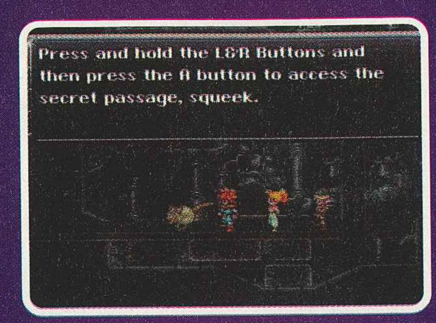
Romeroll Angulo



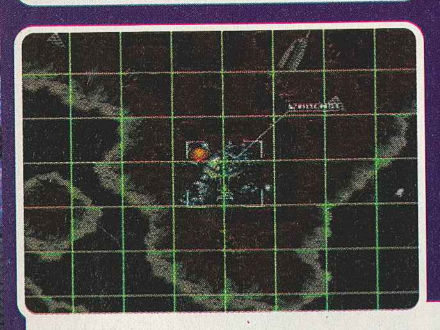
Ok, lo que seguramente pasa es que no agarraste la semilla que tiene el difunto, debes "hablar" con él para que veas que tiene una semilla ahora bien, tal vez lo que sucede es que te falta capturar a la rata que sabe el secreto de ese dome (la persigues usando el Dash con B y para agarrarla presiona A).

Ahora ve al panel de control que está justo saliendo de donde capturas a la rata y presiona A mientras dejas presionados L y R para abrir la puerta, en el siguiente cuarto encuentras una puerta y dentro hay un panel donde te informas a dónde hay que ir. Sal de los cuartos anteriores y ahora sí habla con Doan para que puedas obtener la llave y retar a Johnny. Si te atoras más adelante, no dudes en escribirnos.













En Chrono Trigger Sirve de algo la espada Mop?

Juan Manuel Morales Gómez

Pues en realidad es una de esas cosas que no sabes por qué la pusieron, en sí no es muy poderosa y sólo la puede usar Chrono, pero ahí está, sirve para atcar y te sube un punto de ataque únicamente. Por si algún lector no sabe dónde encontrar esta arma y quiere completar su inventario, aquí es donde la encuentras: Ve a Hunting Range en 12.000.000 B.C. y cuando empiece a llover, busca al Nu. Ahora usa el charma de Ayla para que obtengas el Mop.







Nota del Investigador:
Hemos recibido dudas sobre el evento donde el viejito de The End Of Time te dice que alguien cercano a un miembro del equipo necesita ayuda. Pues queremos explicar de una vez que no es la reina Zeal, ¿que por qué? Pues porque si se da el caso de que no lleves en tu equipo a Magus, de todos modos dice lo mismo y no hay nadie directamente cercano a Zeal más que Magus. Además, después del Black Omen cambia el diálogo, porque cambia de nombre el "capítulo" que sigue, que es la batalla final, no porque ya no necesite ayuda. Además, Magus tiene su "asunto pendiente" contra Ozzie y contra Lavos, a él no le importa lo que Zeal haga. Así que sólo puede ser la mamá de Lucca, recuerda que nuestra revista siempre dice lo que es y no sólo rumores.

Navidad empieza con

los mejores títulos al mejor precio















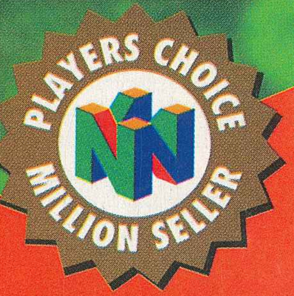














¿Me podrían decir una forma de terminar la escena Escape From Fest con los 3 AT-PT a salvo?

¿Dónde se encuentra el bonus de Blocade on Chandrilla?

Ignacio Ramos

Muy bien, para poder escapar con los AT-PT necesitas saber qué hacer primero y cómo hacerlo, así que presta atención para que sepas cómo ayudar a tus amigos rebeldes:

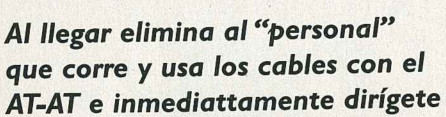




Primero, dirígete hacia donde se encuentran los AT-PTs (el radar te lo marca) y pero un poco más a la derecha, destruye el mayor número de enemigos que puedas, incluyendo a los que van a pie.







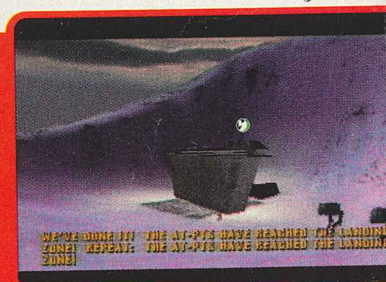
Al llegar elimina al "personal" que corre y usa los cables con el AT-AT e inmediattamente dirígete





a donde está la puerta y pásala para que destruyas a todos los enemigos posibles, de preferencia deja al AT-AT al último, ahora enrédale las patas con un cable para dejarlo fuera de combate. Justo después, a la izquierda de donde está viendo este último Walker, destruye a los cañones con las oruguitas que salen, a las torres y todo lo que se vea, ahora elimina al otro AT-AT y continúa destruyendo los cañones con orugas, después destruye también a los TIE-Bombers que atacan y así hasta que lleguen los AT-PT al transportador.





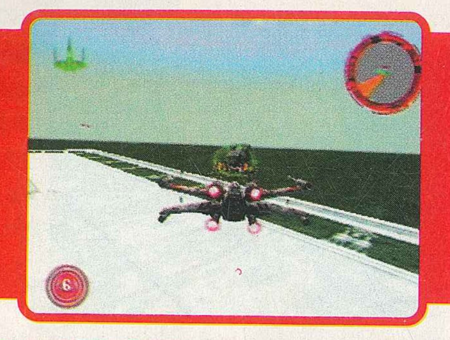




Ahora sólo debes destruir el Generador que se encuentra donde estaba el segundo AT-AT y luego destruir la base imperial y ¡listo!

La segunda pregunta es más sencilla, sólo debes seguir el curso de la misión como normalmente lo haces, ve cuidando el tren de los ataques de los imperiales. Cuando llegue a la ciudad, busca en las orillas a un solitario AT-ST, destrúyelo para que puedas obtener el bonus en esa misión. Ahora sí, enséñale modales a Moff Sherdon.







¿Cómo me puedo ir por el camino de la izquierda en vez de ir por el Asteroid Field?

Jason Rodríguez F.

Esta pregunta es sencilla de responder, pero tal vez no te habías dado cuenta de lo que necesitas para hacerlo, pues te entretenías demasiado eliminando a todos los enemigos que se te ponían enfrente, checa cómo se logra tomar la ruta al Sector Y:











Primero debes ayudar a Falco en el momento en que lo persiguen tres naves, usa el Turbo Boost (con el botón C-Izquierda) para alcanzarlos, dispárales rápidamente para que liberes a Falco. Más adelante, verás unos arcos que están en el agua, pasa por en medio de todos ellos para que al terminar de pasarlos, Falco te muestre el camino que está detrás de la cascada, el enemigo es es mismo que el del primer Star Fox, así que debes eliminarlo disparándole a los compartimentos que abre, el resto depende de ti. Si lo derrotas, podrás avanzar hacia el Sector Y.



¿Cómo se agarran las siguientes estrellas en Super Mario 64: Course 2: Blast Away The Wall, Course 4: Snowman Lost His Head, Course 6: Watch For Rolling Rock?

Daniel Morales Ramos

En el course 2, solamente debes hacer que la bomba rosa te active el cañón, ahora dirígelo hacia esta parte de la pared, el bloque que está a la derecha, a la altura que indica la segunda foto. Al chocar, botarás la pared y podrás ver la estrella, sube por la colina para que llegues hasta que la alcances.





















Para el Course 4 debes hablar con el cuerpo que se encuentra en este sitio (a la izquierda del pingüinito perdido) ahora resbálate colina abajo antes que la bola, el chiste es que llegues a donde está la cabeza (debes pararte enfrente) para que el cuerpo se acomode fácilmente, ahora, agradecido, te dará la estrella.

Para la estrella que te falta del Course 6, sigue éstas instrucciones: Entrando en la escena, ve por la izquierda, da un gran salto para pasar el abismo y entra en la puerta. Dirígete a donde están cayendo las rocas, esquívalas para que llegues a una puerta (ésta te lleva a la primera estrella), utiliza la técnica de rebotar en la pared para que la encuentres.

¿Cómo se agarran las monedas rojas que están debajo de Wiggler en el Course 13 cuando entras al mundo pequeño en Super Mario 64?

Oscar Manuel Díaz Quintanar

Para poder agarrar estas monedas necesitas entrar por una cueva que está abajo de Wiggler, pero no necesariamente por el mundo pequeño. Entra en el mundo grande y métete en la cueva que está a tu izquierda, al salir estáras en una playa, por ahí hay una tortuga, salta encima de ella para quitarle el caparazón, ahora úsalo para subir del lado derecho hasta donde está un hongo y hay un árbol. También puedes usar el cañón que se está más a la derecha, al fondo debes llegar nadando.







Ahora, camina un poco al borde y verás un puente de madera muy delgado, camina sobre de él y llegarás a la entrada de la cueva. Dentro se encuentran las ocho monedas que necesitas para la estrella, pero aquí todo depende de tu habilidad para tomarlas.





¿Dónde encuentro el switch escondido para activar los bloques de la Wing Cap?

Jerónimo de Almenara Martínez





¡Esta es una fácil! Sólo necesitas tener como mínimo diez estrellas y debes posicionarte en este tapete y mirar justo a donde entra la luz, así entrarás a este switch, pero para poder activarlo, necesitas agarrar las ocho monedas rojas que te piden así que practica bastante.

¿Me podrían dar tips para eliminar a Bowser en Super Mario 64 por tercera ocasión?

Arturo Nikolai Sevilla C.

¿Nos podrían decir cómo sacar las 15 estrellas del Castillo de Super Mario 64?

Manuel Ivanhoe López Tellez David Tellez Bárcenas Jason Rodríguez F.

Estas dos preguntas van ligadas, así que primero responderemos a la de las 15 estrellas, fíjate muy bien para que sepas cómo hacerlo. Checa las escenas donde puedes encontrarlas:

•Escenas escondidas (4 estrellas)

The Princess Secret Slide (2 Estrellas)

The Secret Aquarium (1 Estrella)

Wing Mario Over The Rainbow (1 Estrella)

•Escenas de Switches (3 Estrellas)

Tower of Wing Cap (Switch Rojo, 1 Estrella)

Vanish Cap under the moat (Switch Azul, 1 Estrella)

Cavern of the Metal Cap (Switch Verde, 1 Estrella)

•Estrellas de Bonus (5 Estrellas)

Toad (Cerca del curso 6, 1 Estrella)

Toad (Cerca del curso 12, 1 Estrella)

Toad (Cerca del curso 15, 1 Estrella)

Atrapando al conejo la primera vez (1 Estrella)

Atrapando al conejo por segunda vez (1 Estrella)

•Las escenas de Bowser (3 Estrellas)

Bowser in Dark World (1 Estrella)

Bowser in the Fire Sea (1 Estrella)

Bowser in the Sky (1 Estrella)

Ahora sí, para la pregunta sobre Bowser, que es la última estrella, te vamos a dar la técnica de cómo vencerlo fácilmente sin arriesgarte mucho.





Primero corre hacia un extremo y quédate en el borde DE ESPALDA y agachado (botón Z), ahora, cuando Bowser corra hacia ti y justo antes de que te toque, salta para que lo esquives y quedes atrás de él, agárralo de la cola y gira el Control Stick para que lo sueltes, mide el momento en el que esté un poco más adelantado con respecto a la bomba.



Repite la jugada una vez más, a la tercera Bowser tirará trozos de piso y quedará en forma de estrella, sólo dirígete a una esquina y repite la jugada pero ahora anticipa aún más el momento en el que lo arrojes contra la bomba. Practica mucho y recuerda saltar para evitar las ondas de choque cuando salta y si en el trecer paso se acerca mucho en un pico junto al tuyo, cambia de extremo rápidamente para evitar que te tire.



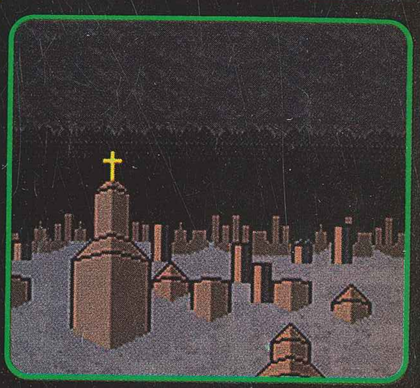




tips de SPAWN

Spawn para el Game Boy Color es uno de esos juegos de los que te sientes atraído por alguna extraña razón, no sabes si es un buen juego, si las gráficas son muy padres o si es la historia o la música tienen algo que ver o de plano es todo esto junto. El hecho es que Spawn nos recuerda a aquél juego que salió para el SNES con muy buena aceptación por parte de los videojugadores, aunque no fueran muy afectos a los cómics. En esta aventura, Spawn tiene más la historia del cómic, que de la película, por eso debe llegar al infierno a detener a todos los malosos de ahí (que son sus congéneres), pero bueno, la cosa es que para poder lograrlo, necesita de tu ayuda y por lo tanto, aquí están los Tips para que sepas todo lo necesario para que domines este juegazo, pero recuerda que la práctica es lo más importante. Lo más impresionante son las voces digitalizadas que contiene este cartucho, que es sólo para el Game Boy Color, están muy padres y es algo que nunca se había visto en el Game Boy, así que estamos viendo un poco de lo que en un futuro nos puede mostrar el sistema portátil líder de los videojuegos.





Lo que debes saber

Spawn no tiene muchas habilidades especiales, más bien es un héroe muy aventado, entre sus movimientos básicos están:

Control Pad

Mueves al personaje, se puede agachar para esquivar ataques o balas. En la segunda escena (cuando vas en la moto) te mueves hacia todos lados.

Botón A

Saltas

Botón B

Golpeas, disparas el arma que tengas. Si dejas presionado y luego sueltas el Botón B, puedes cargar la cadena y golpear con ella, al activarla, sola golpea el blanco más cercano.

Los Items

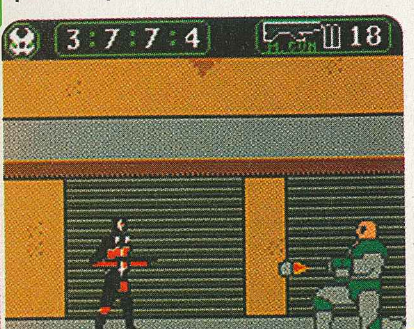
Pues en realidad no hay muchos ítems en el juego, pero por lo mismo sencillo, es más divertido. Los ítems que te puedes encontrar son Pistolas, Ametralladoras, Símbolo de Spawn (el chico sube un poco de vida) y el grande toda la energía, éste aparece sólo cuando derrotaste a un jefe. Por cierto, puedes cambiar el arma por la cadena y viceversa, pero no una arma por la otra.

Este juego se divide en siete misiones, vamos a checarlas rápidamente.



Escena 1

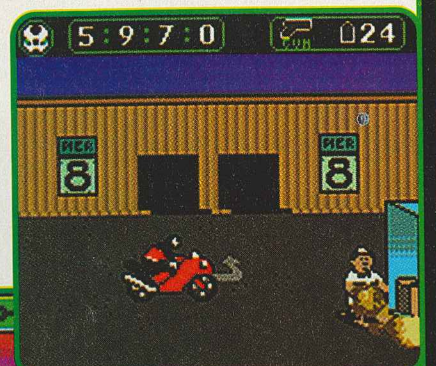
En esta etapa te encuentras con muchos malvivientes y uno que otro perro que están dispuestos a darte la más cordial bienvenida. A la mitad del recorrido, aparece un sub-jefe que no será muy bromista contigo, prepara tu cadena o bien, tu arma para derrotarlo. Al final de la escena, te enfrentas a un Cyborg que es muy fuerte, pero muy lento, es más fácil si no dejas de golpearlo.

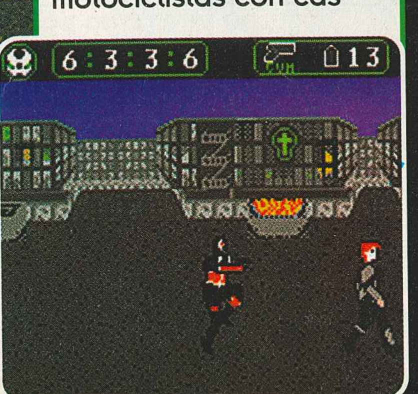




Escena 2

Esta es la única etapa de este estilo, pero no deja de ser muy buena, el efecto de las motos se ve muy bien, aquí te perseguirán coches, sujetos en motos acuáticas y vándalos en motocicleta. En medio de la escena un heladero te arrojará sus productos, sólo dispárale un poco arriba de donde se encuentre y no dejes de moverte. Una manera de esquivar los misiles que te arrojan los de las motos acuáticas es ir a la esquina inferior derecha y con los motociclistas con casco, a la esquina inferior izquierda. Al final una linda muchacha te tratará de poner en orden, pero si la acorralas en una esquina agachado, podrás evadir sus balas y pegarle a gusto.

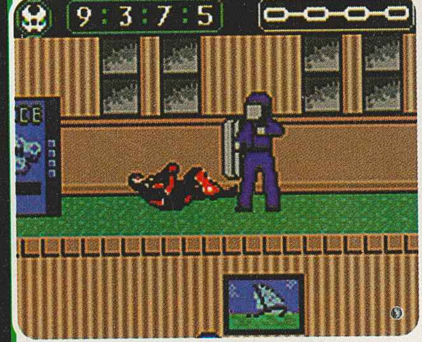




Escena 3

En la tercera etapa te encontrarás a muchos enemigos conocidos, pero son más agresivos, aquí se ve que Spawn no tiene mucho de caballeroso pues hay bastantes mujeres que lo atacan. También es una guerra sin cuartel y sin leyes, los policías están muy violentos y no tendrán piedad contigo, usa una técnica de caerles con una patada y luego seguir con golpes.



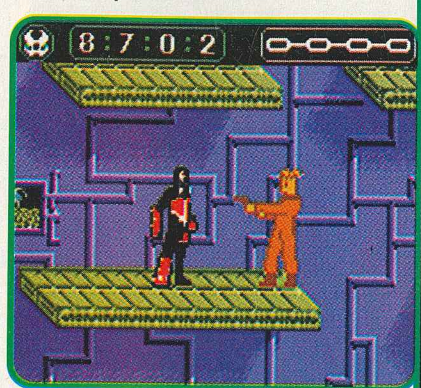


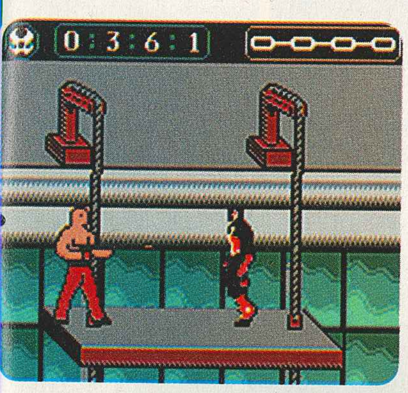




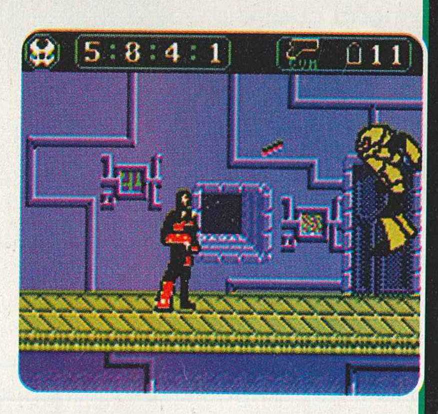
Escena 4

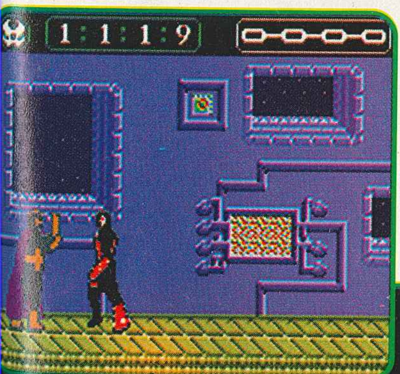
Esta escena tiene un ambiente futurista, los robots son bastante molestos por su manera de atacar, además te encuentras con bandas sinfín que te dificultarán los saltos.





En medio de la escena te cerrará el paso este maloso robot, sigue la técnica de caerle y saltar nuevamente; después de unos cuantos golpes, irá perdiendo los miembros del cuerpo hasta que acabes con él. Al final te enfrentarás a un sujeto bastante malo (pero en sus ataques) salta y cáele con una patada y síguelo hasta que salte para que cuando caiga le des otra patada voladora.

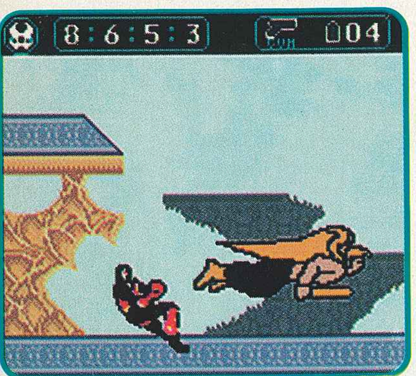




El cielo



Para cualquier persona este sería el mejor lugar del mundo, pero no para Spawn. Es muy molesto ser atacada por angelitos dispara-flechas y otros enemigos celestiales. Nadie quiere a un ser de los infiernos, como nos lo demuestra este ángel bonachón, repite la jugada de caerle con una patada y seguir dándole combos, hasta vencerlo. Al final, una guapa



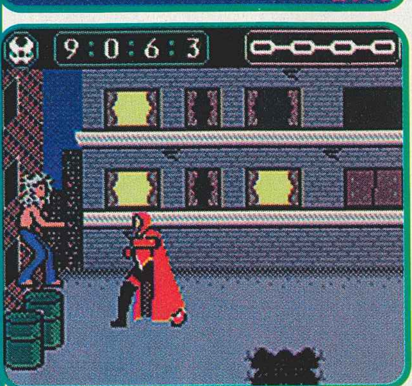
beldad también querrá echarte del sagrado lugar, pero si sigues la técnica que usaste con el enemigo de la escena 4, le demostrarás quién es el que manda.



El descenso

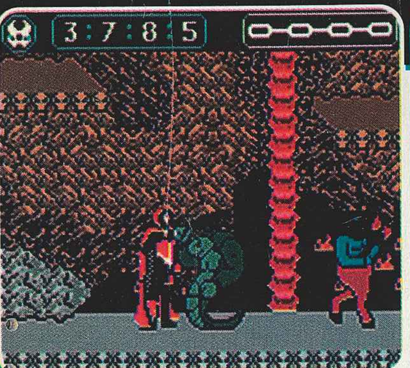


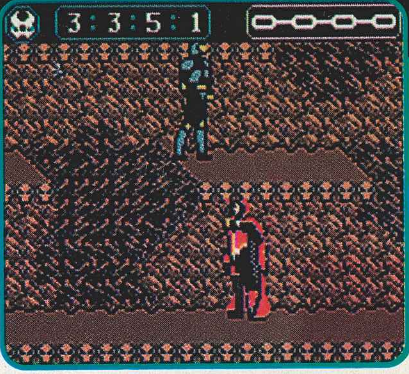
En realidad esta no es una etapa muy completa, pues sólo vas bajando de las alturas para llegar al infierno, lo que sí es admirable es la gama de fondos mientras caes. Al final enfrentarás con asucio sujeto que tiene una secuencia muy fácil de aprender: sólo júntate al coche donde él se encuentre y pégale rápidamente, cuando se pase al otro



coche, síguelo y repite la jugada. Después te retará otro ser espeluznante, sigue la técnica del jefe de la escena cuatro y no titubees al golpearlo.







El infierno

Este es un lugar bastante cálido, aquí hay bandas sinfín de fuego que te molestarán con los saltos, y muchas trampas de fuego para que caigas y te bajen mucha energía.



Los enemigos también son muy afines al lugar, así que usa las mejores técnicas para vencerlos. En medio te enfrentarás a un robot bastante tonto, sólo necesitas arrinconarlo en un lado de la pantalla y golpearlo rápidamente. Al final te enfrentas con un monstruo muy grande y muy maloso, pero tus congéneres te "ayudarán" a eliminarlo, necesitas empujarlos a golpes para que los tires a donde está el jefe, así acabarás con él.

CN: Sabemos que usted aún sigue con las investigaciones de Zelda del 64DD, ¿Nos puede platicar un poco sobre esto?

SM: Sí, mira, aún sigo trabajando en ese proyecto, aunque sólo es dar la información para nuevos calabozos, se pueden hacer cientos ¿sabes? Pero no se tiene asignada la fecha para la venta de este juego.

CN: ¿Y el señor Itoi se dedica al juego de Cabagge?

SM: Sí, están experimentando mucho con este juego; cuando se habló por primera vez sobre este juego, se explicó que sería un título donde el tema principal sería la crianza pero se han cambiado tantos conceptos que tomará un poco más de tiempo; hasta se podría dar la sorpresa de que este juego sea para el sistema Dolphin.

CN: ¿Ya están haciendo juegos para el Dolphin?

SM: No, aún no, primero estamos haciendo una serie de experimentos y estamos viendo qué es lo que podemos crear para el Dolphin. Hemos hecho varias simulaciones con este sistema.

CN: ¿Qué piensa sobre la idea de implantar un DVD en el sistema?

SM: La capacidad que tiene un Rom Cassette no se compara tan fácilmente, una gran ventaja que nos puede ayudar es su velocidad, porque gracias a eso distribuirá mejor la cantidad de memoria, pero también será necesario darle cierta información al sistema. Y si hay algún precio con el costo, lo mejor es el Rom Cassette.

CN: Obviamente también está ocupado con el diseño del control, ¿no es así?

SM: Sí, quiero que sea un diseño totalmente diferente, empezar de nuevo.

CN: ¿El Dolphin va a tener una especie de lector donde lea toda la información?

SM: Sí, pero no será un rayo láser que leerá la información. Pero Nintendo tiene preparadas varias sorpresas aprovechando el DVD, porque en él se puede trabajar multimedia y hay más trabajo en diseño y la cantidad de memoria no sería problema, porque en un DVD puedes guardar información de hasta cinco CD's. Pero en lugar de ponerme alegre me da miedo por la capacidad a la que puede llegar este monstruo tan impresionante. Algo nuevo en lo que queremos trabajar es en el uso de cuatro controles. La pantalla principal se dividiría en cuatro, aunque el objetivo esta vez es que los videojugadores estén jugando en cuatro diferentes juegos al mismo tiempo... estamos hablando de una máquina totalmente distinta.

CN: ¿Algunas palabras para los lectores de Club Nintendo?

SM: Bueno, ya hablamos un poco del sistema Dolphin, pero como les repito, seguiré haciendo nuevos juegos para el N64, pueden estar tranquilos. Aún le queda mucho tiempo de vida.



Continuación de la pag. 15

¿Qué hay dentro de...?

La verdad sobre el 64Disk Drive

Todos los videojugadores de nuestro continente esperaban ansiosamente la llegada del sistema 64DD, pero lamentablemente con el nuevo proyecto del Dolphin, la gente de NOA prefirió esperar hasta el lanzamiento de este sistema, cancelando definitivamente la llegada del DD a América. Bueno, esta no es la primera vez que sucede, pues si recuerdas, hace tiempo, cuando el Super NES era la sensación, también fue una gran sorpresa que se pensara en un CD-ROM. Así pues, el proyecto del Disk Drive no se llevó a cabo aquí debido a que la señal vía satélite que se tenía planeado incluir provocaría muchos problemas. De cualquier forma, hemos estado pendientes de este nuevo sistema y sus funciones.

La compañía Randnet de Japón se unió con Nintendo para hacer este proyecto, dándole grandes facilidades por ser una compañía que se especializa en el Internet, la base de este periférico. Decimos la base, porque TODO se realizará a través red. El servicio para empezar a pedir el 64DD en Japón inició a partir del 11 de Noviembre. Se tiene planeado sacar al mercado seis títulos y poco a poco saldrán más; las renovaciones (updates) de estos mismos serán mandadas por medio de la red, con lo que se descarta totalmente la idea de adquirir los juegos en las tiendas y como en este contintente no existe Randnet, pues tendremos que olvidarnos del DD.

Aparentemente los precios de este servicio serán accesibles, alrededor de 2,500 yenes por mes. El paquete consiste en: El módem del N64, que va insertado en donde se suelen introducir los cartuchos, el sistema 64DD, el Randnet Disk (aquí estará el contenido que usarán la Compañía de internet y creadores de juegos), el pack de expansión y el cable para conectarse, el Capture Cassette, el cual sirve como una entrada de auxiliar para utilizar las imágenes de videos o cámaras, un Mouse y por último un Back Up Disk, para guardar la información de títulos como el Mario Artist. Para la forma de pago, es necesario hacerlo con tarjeta de crédito. Otro punto interesante del este servicio es que hasta cinco miembros de la familia pueden tener su dirección de internet, claro con su respectivo password para respetar la privacidad.



La causa de su retraso fue porque Nintendo planeaba asociarse con otra compañía, pero los costos hubieran sido demasiados altos y nadie se hubiera animado a comprarlos, así que a última hora se hizo un contrato con una compañía que diera los precios más bajos con la misma calidad.





Al segundo año, cuando se liquide el pago del sistema, el precio disminuirá a 1,500 yenes por mes con uso ilimitado. También se dijo que los primeros seis juegos estarán dentro del precio pero los nuevos como la versión de Zelda en el DD y otros títulos más, se podrán comprar por el precio de 4,000 ó 5,000 Yenes. Ellos tienen contemplado entregar el sistema con el juego de Kyojin no Doshin 1 y Mario Artist, para febrero aparecerá Sim City y Talent Studio y en Abril F-Zero Expansion Kit y Poligon Studio.
Y otra terrible noticia es que el juego de Cabagge que está realizando el señor Itoi saldrá para el 64DD y es poco factible que salga a la venta para esté continente, lo mismo que Zelda DD, algo verdaderamente triste.

Algo que nos pareció fabuloso es que habrá una página especialmente para consultar todas las dudas que tengas sobre los videojuegos con los diseñadores de los mismos (¿te imaginas lo que sería preguntarle a Miyamoto cómo obtener la Trifuerza, vía intertet?); gracias a esto se compartirán más opiniones y se darán más ideas.
Lamentamos mucho que este servicio no pueda llegar a nuestro continente.

Al adquirir este sistema con este servicio, lo primero que nos llega a la mente es que podemos competir con otro jugador en red, pero parece ser que Nintendo tiene pensado hacer otra clase de eventos más grandes con los juegos.
Un servicio muy curioso es el de las postales, donde se pueden aprovechar las propias creaciones de los videojugadores para mandarlas en postales o en correos electrónicos, pero como aún faltan algunos detalles con el Back up Disk, este servicio se verá hasta la primavera del 2000. Por supuesto que no podía faltar el propio Web Site que sirve para ver toda clase de información nueva de los juegos y muchas cosas más.



Una duda que teníamos era que si Nintendo estaba trabajando para hacer nuevos títulos para el DD y por las noticias que nos acaban de llegar parece ser que ellos no tienen nada que ver en esto, más bien, las compañías que trabajan para Nintendo como Side Party o Zeta están pensando en buenos títulos.

Claro, la compañía Randnet tiene más proyectos con diferentes compañías para hacer más títulos como son juegos de golf, de Mah-jong, estrategia de guerra, pero como apenas se dieron a conocer los títulos, se sabe muy poco sobre ellos.



En fin, por el momento hasta aquí te podemos comentar lo que Hay Dentro del 64 Disk Drive.





THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Después de tanto tiempo de espera, seguro ya viste que ya publicamos la localización de las cien Golden Skulltulas que habíamos prometido desde hace tiempo.
Pero no es todo el jugo que se le puede sacar al juego y para muestra está este buen truco, que también parece un bug.

100 Skulltulas en una



Aunque sea un poco tramposo, hay una manera de conseguir las Golden Skultllas que te hagan falta sin necesidad de buscarlas una por una y para lograrlo ¡sólo debes obtener una! Así de sencillo.
El primer requisito es jugar con Link niño para tener acceso al castillo de Zelda, evitando que te vean los guardias, para que puedas llegar al río que lo rodea. Después aviéntate en él y nada hasta la primera esquina que encuentres.

Al salir verás un árbol (el único que hay cerca de ese lugar); ya estando ahí acércate a él aproximadamente a la distancia que se ve en la foto y usando la ocarina, toca la Song of Storms. Si lo haces bien, se abrirá una entrada secreta en el piso.



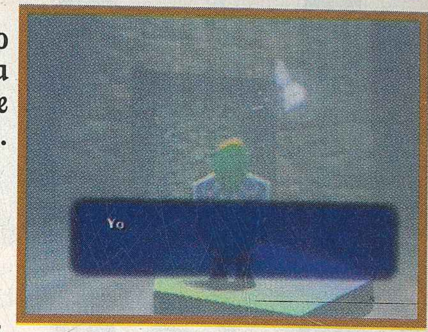




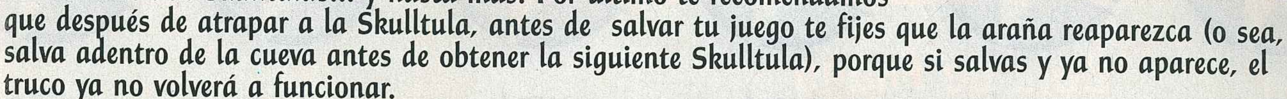
Déjate caer y una vez adentro de la caverna ve a la segunda pared de la izquierda, tomando como referencia el punto por donde entraste. Echale una bomba para que encuentres una Golden Skulltula.



Ahora en lugar de agarrarla como normalmente lo harías, colócate detrás del warp de tal manera que la tengas al alcance y puedas salir rápidamente.



Desde ahí lanza el boomerang hasta destruirla y en el momento preciso en que el boomerang regrese con todo y Skulltula, avanza para salirte de la caverna. Si lo hiciste correctamente, el mensaje que aparece cuando la obtienes no se completará.



Lo bueno de este truco es que, aunque no se complete el mensaje, atraparás a la Skulltula y lo mejor es que reaparecerá en el mismo lugar. Ahora repite la operación las veces que quieras hasta conseguir las cien Golden Skulltulas... y hasta más. Por último te recomendamos que después de atrapar a la Skulltula, antes de salvar tu juego te fijes que la araña reaparezca (o sea, salva adentro de la cueva antes de obtener la siguiente Skulltula), porque si salvas y ya no aparece, el truco ya no volverá a funcionar.

La gorra del dueño del Fishing Pond

Aprovechando que estamos ya "echando toda la carne al asador" en lo que a Zelda se refiere, te diremos un detalle muy curioso que varios de ustedes nos han hecho llegar.

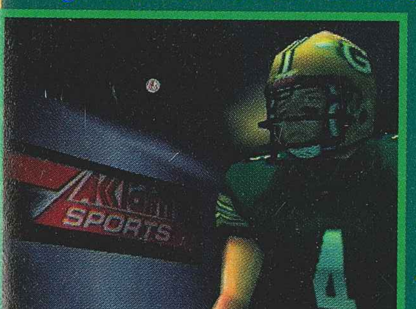




Ve al lago Hylia y de ahí entra a Fishing Pond, alquila la caña y en lugar de ir a pescar, aviéntale el anzuelo al propietario del local tratando de atinarle en la cabeza. Probablemente te tardes un poco pero en una de esas le quitarás la gorra. Ahora intenta pescar con ella y... bueno, mejor dejamos que investigues qué sucede al hacer esto. Bien con esto damos punto final a Zelda the Ocarina of Time. Ya sabes, si descubres otra cosa interesante, no dudes en enviarlo a la dirección que ya conoces.

NFL QUARTERBACK CLUB™ 2000

Para todos los amantes del emparrillado... no hablamos de carne asada, sino del deporte rudo... bueno, pues les tenemos los ya clásicos cheats de la clásica serie NFL Quarterback Club 2000. Esto hace que el juego sea más versátil y no te claves tanto en las estadísticas y jugadas. Para introducir los cheats solamente debes ir a la opción de "Enter Cheat"; en esta pantalla presiona C-Abajo para cambiar las letras y cuando termines presiona de nuevo C-Abajo para introducir los cheats y un sonido te indicará que lo hiciste correctamente.



Jugadores Gordos



Introduce el código mrshmllw y los jugadores estarán gordos a tal grado, que cada vez que corren los jugadores parecen vacas obesas.



Enter Cheat Code:
bchbll

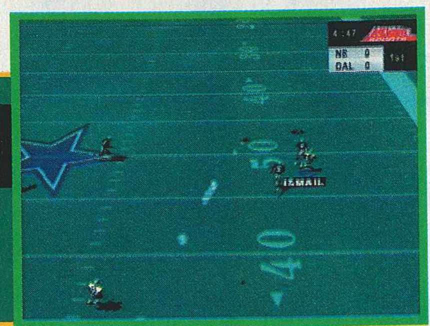
Balón Muy Grande

Introduce el código bchbll en el cheat menú y podrás jugar con un balón algo extraño por su tamaño.

Bola de Fuego

Enter Cheat Code:
hsnfr

Introduce el código hsnfr y tu balón dejará una estela de humo, algo que en la realidad sería difícil ver cuando estás jugando con el clima de nieve.



Enter Cheat Code:
flbbr

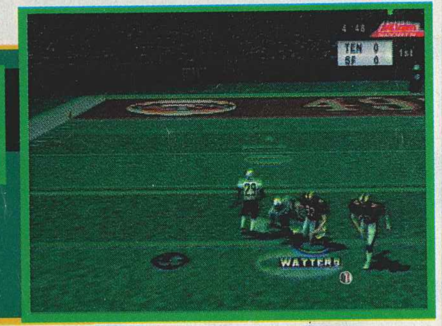
Bola de Goma

Introduce el código flbbr y el balón será muy pequeño y resbaladizo; esto es que cuando te toquen para taclearte lo soltarás y empezará a rebotar como esas pelotas de hule que rebotan mucho.

Fumble Mode



Para hacer que la bola sea de lo más traviesa con todos los jugadores, introduce el código bttrfngrs esto hará que cada vez que te tacleen sueltes el balón, lógicamente si lo haces contra el equipo contrario pasará lo mismo.



Enter Cheat Code:
hsptl

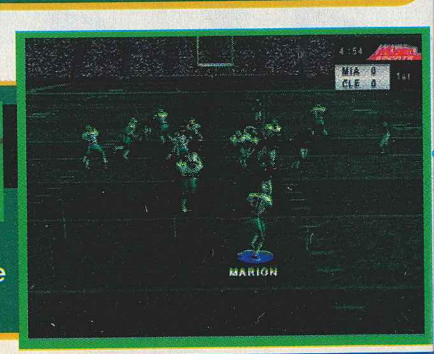
Jugadores Lesionados

Si de plano te gusta ver más rudeza en un juego que de por sí ya es rudo, introduce el código hsptl y verás que cada vez que tacleas a un jugador será más propenso a ser lesionado.

Cámara Lenta

Enter Cheat Code:
frrstgmp

Si te gusta disfrutar del Motion Capture de los jugadores introduce el código frrstgmp para jugar en cámara lenta; esto disminuirá la velocidad drásticamente en todo lo que influya al juego como en los jugadores, el reloj, el clima, etc.



previo

DUKE NUKEM

Duke Nukem, el mayor héroe que ha conocido el mundo (por lo menos es lo que él mismo dice) ha regresado pero en esta ocasión para la plataforma portátil por excelencia (¿o acaso hay otra?) el Game Boy Color.

Para Duke Nukem (ya convertido en toda una súper-estrella) todo inicia cuando en medio de una entrevista para la televisión es secuestrado por una raza alienígena llamada Zergonita con no muy buenas intenciones, entre otras cosas le quieren extraer el cerebro a Duke para poder transferir su espíritu luchador y bélico a su máquina para la guerra y para variar conquistar el universo (se nota que el argumento es original).

Desde luego que nuestro héroe no está dispuesto a ceder tan fácil a las peticiones de los Zergonitas y escapa de la prisión usando su molar explosivo (no te puedes quejar por la originalidad de esta arma ¿o cuándo habías escuchado de algo así?)

GT Interactive Software
Compañía




Compatible



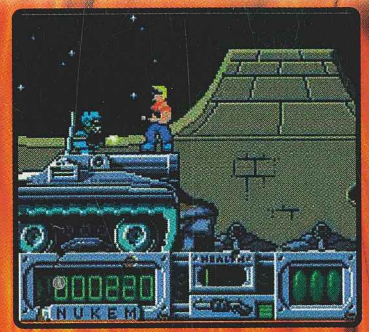
Clasificación

Desarrollado por Torus Games 3-D Realm

8 megabit
Memoria

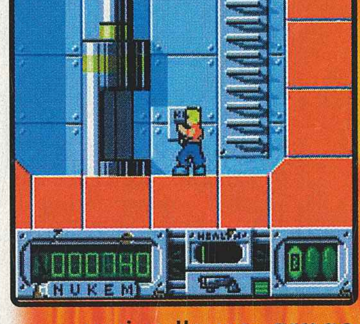
Acción Aventura
Categoría

Fin 1999
Fecha de Salida



El juego se desarrolla a través de 16 niveles de mutilación criminal de alto octanaje. (¡Qué sangrón se oyó eso!) pero así es, obviamente no podía faltar ¡un arsenal de armas futuristas como: Blasters Cañones láser, Proyectiles, Lanza llamas y granadas! que podrás seleccionar usando el botón Select y dispararlas con A, pero no se te olvide que no son infinitas así que mucho ojo, no te vayas a quedar sin municiones en medio de la batalla.

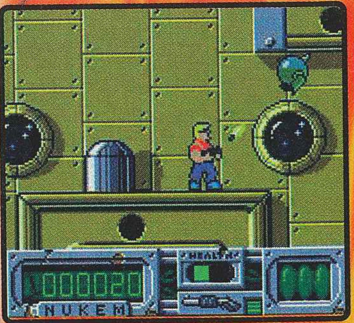
De la movilidad te podemos decir que es bastante buena, sobre todo nos recordó la de algunos juegos clásicos de NES como Ghost N' Goblins o Castlevania y es que el sistema es el mismo que el de las típicas plataformas donde puedes saltar, agacharte, regresar sobre el mismo nivel, quedarte colgado o poder observar un poco lo que hay arriba y abajo de ti presionando la cruz direccional, adicionado con pequeños Cinemas Display (bastante simpáticos) que te van narrando la historia.



Pero no creas que es tan fácil pasar cada nivel porque para lograrlo, primero deberás encontrar varias llaves, armas y hasta las letras del Nombre de Duke Nukem si es que quieres conseguir una vida extra y como te podrás imaginar todo está estratégicamente escondido, así que te llevará un muy buen rato acabar cada fase.



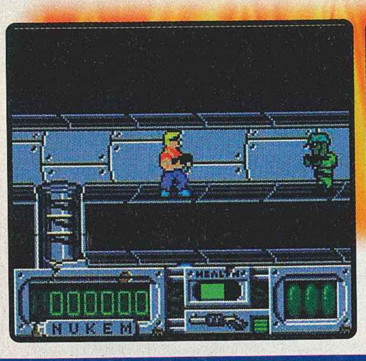
La versión del juego que probamos incluía la opción de varios idiomas entre ellos el español y 8 archivos para salvar tus avances con 3 niveles de dificultad: Fácil, Medio y Difícil .



En uno de los 16 niveles (que son más o menos distintos entre sí), te encontrarás en el interior de la nave Zergonita que a su vez se divide en varias secciones, para después llegar a un planeta que se parece mucho a la tierra (pero se supone que no lo es), si logras salir vivo de ahí, los Zergonitas saldrán huyendo pero como todo buen héroe, los perseguirás para acabar con ellos; pero si creías que todo sería a pie, te equivocas, porque también hay algunos niveles donde usarás una especie de tanque para desplazarte (como que Duke se está volviendo más versátil ¿no?).









De los enemigos simplemente te diremos que hay más de 25 tipos distintos y sí que lo son ¿o qué opinas de soldados mutantes, extraterrestres con un ojo, doctores Zergonitas, zombies y un montón más de bichos raros?

¡BUSCA TU PAQUETE ESPECIAL!

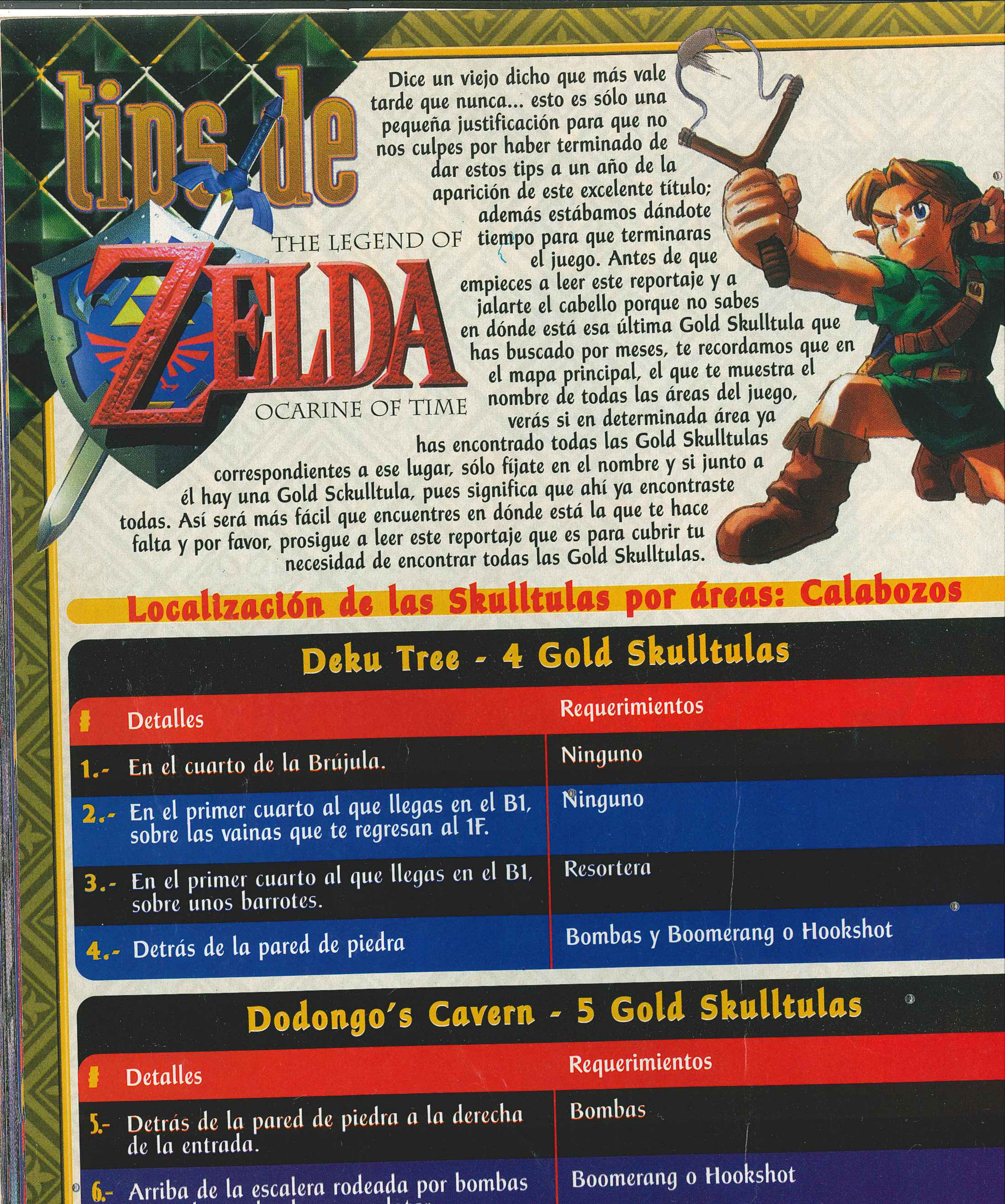
GAME BOY® COLOR



Sólo con tus Distribuidores Autorizados

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx



Dice un viejo dicho que más vale tarde que nunca... esto es sólo una pequeña justificación para que no nos culpes por haber terminado de dar estos tips a un año de la aparición de este excelente título; además estábamos dándote tiempo para que terminaras el juego. Antes de que empieces a leer este reportaje y a jalarte el cabello porque no sabes en dónde está esa última Gold Skulltula que has buscado por meses, te recordamos que en el mapa principal, el que te muestra el nombre de todas las áreas del juego, verás si en determinada área ya has encontrado todas las Gold Skulltulas correspondientes a ese lugar, sólo fíjate en el nombre y si junto a él hay una Gold Sckulltula, pues significa que ahí ya encontraste todas. Así será más fácil que encuentres en dónde está la que te hace falta y por favor, prosigue a leer este reportaje que es para cubrir tu necesidad de encontrar todas las Gold Skulltulas.

Localización de las Skulltulas por áreas: Calabozos

Deku Tree - 4 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
1.-	En el cuarto de la Brújula.	Ninguno
2.-	En el primer cuarto al que llegas en el B1, sobre las vainas que te regresan al 1F.	Ninguno
3.-	En el primer cuarto al que llegas en el B1, sobre unos barrotes.	Resortera
4.-	Detrás de la pared de piedra	Bombas y Boomerang o Hookshot

Dodongo's Cavern - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
5.-	Detrás de la pared de piedra a la derecha de la entrada.	Bombas
6.-	Arriba de la escalera rodeada por bombas antes de que las hagas explotar.	Boomerang o Hookshot
7.-	Al subir por la escalera rodeada por bombas, cerca de la salida, en unas vainas.	Bombas
8.-	Dentro de la boca del monstruo de piedra, antes del cuarto del jefe.	Bombas
9.-	A la derecha del principio.	Adulto, Hookshot y Scarecrow's Song

Jabu-Jabu's Belly - 4 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
10 11	En el cuarto que está debajo de donde encuentras por primera vez a la Princesa Ruto encontrarás las 2 Skulltulas.	Boomerang
12	En el cuarto con el Switch en el agua.	Boomerang
13	En el cuarto que está antes del jefe.	Boomerang

Forest Temple - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
14	En las vainas a la entrada al Templo.	Hookshot
15	En el salón principal, en una esquina lejana.	Hookshot
16	En una área con pasto, arriba de una pared.	Hookshot
17	Cerca del cuarto con el piso de cuadros de ajedrez.	Hookshot
18	Al bajar por el elevador del salón principal, gira las paredes del cuarto.	Hookshot

Fire Temple - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
19	Detrás de la estatua de la derecha, en la escalera del principio del Templo.	Hammer
20	A la izquierda del puente sobre la lava, arriba de la puerta de metal.	Song of Time
21	Detrás de una pared de piedra en el cuarto de las piedras rodantes.	Bombas
22	En la puerta que está junto al espantapájaros, arriba del cuarto de las piedras rodantes.	Scarecrow's Song y Longshot
23	Subiendo al ascensor que está junto al espantapájaros, arriba del cuarto de las piedras rodantes.	Scarecrow's Song y Longshot

Water Temple - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
24	En el cuarto bajo la entrada del Templo.	Bombas, Hookshot y Iron Boots
25	En la parte superior de la parte interna del cuarto principal.	Longshot
26	En la segunda puerta a mano izquierda de la entrada al Templo.	Longshot
27	En el río con remolinos, después de tomar el Longshot.	Song of Time, Iron Boots y Longshot
28	En el cuarto que está antes de donde encuentras la Boss Key.	Iron Boots y Longshot

Shadow Temple - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
29	Después del cuarto con enemigos invisibles.	Lens of Truth y Hover Boots
30	En el cuarto con plataformas con picos que caen del techo.	Longshot
31	Detrás de un cráneo gigante, al que le arrojas bombas para que te dé una llave pequeña.	Ninguno
32	En el cuarto con el barco antes de que se mueva.	Longshot
33	En el cuarto cercano al de la Boss Key, detrás de 3 cráneos gigantes.	Ninguno

Spirit Temple - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
34	En el cuarto que está a la derecha del segundo pequeño agujero.	Boomerang y de Niño
35	Después de escalar la pared que te lleva al 2F.	Boomerang y de Niño
36	Arriba de una puerta, antes de enfrentarte al Iron Knuckle.	Boomerang y de Niño
37	En un cuarto con piedras rodantes.	Silver Gauntlet, Song of Time y de Adulto
38	En una orilla, cerca de la mano derecha de la gran estatua.	Silver Gauntlet, Zelda's Lullaby, Hover Boots, Longshot y de Adulto

Ganon's Castle - 1 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
39	En el área que está antes de pasar por el puente de arcoiris en la entrada al castillo.	Ninguno

Bottom of the Well (Kakariko Well) - 3 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
40	Dentro del pequeño pasaje de pared derecha de la entrada.	Boomerang, Lens of Truth y de Niño
41	En la puerta encadenada de la izquierda del cuarto con 2 vigas de madera formando una X.	Boomerang, Lens of Truth y de Niño
42	En la puerta encadenada de la derecha del cuarto con 2 vigas de madera formando una X.	Boomerang, Lens of Truth y de Niño

Areas Abiertas

Death Mountain - 4 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
43	Detrás de una pared falsa cerca de Kakariko Village.	Bombas
44	Planta un Magic Bean en el hoyo cerca de la entrada a Dodongo's Cavern.	Magic Bean
45	Debajo de una piedra cerca de Great Fairy's Fountain.	Hammer, de Adulto y debe de ser de Noche
46	Debajo de una piedra cerca de Goron City.	Hammer, de Adulto y debe de ser de Noche

Death Mountain Crater - 2 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
47	Coloca Bugs en el hoyo para los Magic Beans.	Bug, Bolero of Fire y de Niño
48	En una caja, cerca a la salida a la cima de Death Mountain.	Bombas y de Niño

Desert Colossus - 3 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
49	Coloca Bugs en el hoyo para los Magic Beans.	Requiem of Spirit, Bug y de Niño
50	Al tocar Song of Storms aparecerá la Gold Skulltula detrás de la palmera del otro lado del oasis.	Song of Storms, Hookshot, de Adulto y que sea de Noche
51	Al volar por la hoja mágica del Magic Bean, en la segunda plataforma por la que pasas.	Magic Bean, de Adulto y que sea de Noche

Gerudo Fortress - 2 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
52	Cerca de la cima de la Fortaleza.	De Adulto y que sea de Noche
53	En el área de competencia de Arquería a Galope.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Gerudo Valley - 4 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
54	En un arco de piedra cerca de la tienda de acampar.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche
55	Detrás de la tienda de acampar.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche
56	A la derecha del pequeño puente de madera.	Boomerang, de Niño y que sea de Noche
57	Coloca un Bug en el hoyo para los Magic Beans.	Bug y de Niño

Goron City - 2 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
58	En una caja, en el cuarto de las rocas en el nivel superior.	Bombas y de Niño
59	Bajo la plataforma suspendida.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Graveyard - 2 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
60	Cerca de la Tumba de la Familia Real	Bombas y de Niño
61	Coloca un Bug en el hoyo de los Magic Beans.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Haunted Wasteland - 1 Gold Skulltula

#	Detalles	Requerimientos
62	Dentro de la casa de piedra en donde encuentras al fantasma que te ha de guiar al Desert Colossus.	Gerudo's Card

Hyrule Castle - 2 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
63	Realiza un giro para sacudir el gran árbol que está después de pasar el Market (cerca de donde se pone Malon a cantar cuando te da el Egg).	De Niño
64	Toca Song of Storms cerca del árbol por donde se encuentra durmiendo Talon.	De Niño y Song of Storms

Hyrule Field - 3 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
65	Cruzando el puente que te guía hacia el Market, dentro del cuarto de los guardias, dentro de una caja.	De Niño
66	Debajo del círculo de piedras cercanos a la entrada de Gerudo Valley. Quema la telaraña.	Din's Fire o Fire Arrows, Bomb y Boomerang o Hookshot
67	Bombardea la base del árbol que está siguiendo la pared de la derecha saliendo de Kakariko Village.	Bombas y Boomerang o Hookshot

Ice Cavern - 3 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
68	En el cuarto con cuchillas giratorias en el centro.	Hookshot
69	En el cuarto donde encuentras el Compass.	Hookshot
70	En el cuarto con un bloque de hielo que puedes empujar.	Hookshot

Kakariko Village - 6 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
71	En la escalera de la torre.	Slingshot, de Niño y que sea de Noche
72	Rueda para pegarle al árbol que está en el centro del pueblo.	De Niño
73	En una de las paredes de la parte de afuera de la casa de las Skulltulas	De Niño y que sea de Noche
74	En la construcción cerca del pozo.	De Niño y que sea de Noche
75	En una de las paredes de la casa que está a la izquierda de la entrada a Death Mountain.	De Niño y que sea de Noche
76	Arriba de la casa de Impa (en donde está la vaca).	Longshot, de Adulto y de Noche

Kokiri Forest - 3 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
77	Detrás de la casa del Hermano Know-it-all.	De Niño y que sea de Noche
78	Coloca un Bug en el hoyo de los Magic Beans.	Bug y de Niño
79	Detrás de la casa de los gemelos.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Lake Hylia - 5 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
80	En la pequeña isla en donde obtienes las Fire Arrows.	De Niño y que sea de Noche
81	En la parte trasera de la casa.	De Niño y que sea de Noche
82	Coloca un Bug en el hoyo de los Magic Beans	Bug y de Niño
83	En la parte más alta del árbol muerto que está cerca del símbolo de la Triforce.	Longshot, de Adulto y que sea de Noche
84	Dentro de la caja que está en el estanque, dentro de la casa.	Iron Boots y de Adulto

Lon Lon Ranch - 4 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
85	Dentro de la segunda ventana.	Boomerang, de Niño y que sea de Noche
86	En la pared de una puerta abierta, cerca del corral.	De Niño y que sea de Noche
87	En la pared de piedra a la derecha de la torre.	Boomerang, de Niño y que sea de Noche
88	Sacude el árbol cercano a la casa con un giro.	De Niño

Lost Woods - 3 Gold Skulltulas

#	Detalles	Requerimientos
89	Coloca un Bug en el hoyo de los Magic Beans cercano a la entrada a Kokiri Forest.	Bug y de Niño
90	Coloca un Bug en el hoyo de los Magic Beans cercano al atajo a Zora's River.	Bug y de Niño
91	Sube a la hoja mágica después de plantar un Magic Bean en el hoyo cercano al atajo a Zora's River.	De Adulto y de Noche

Sacred Meadow - 1 Gold Skulltula

#	Detalles	Requerimientos
92	En la parte de arriba del laberinto.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Zora's Domain - 1 Gold Skulltula

#	Detalles	Requerimientos
93	Arriba de la cascada.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Zora's Fountain - 3 Gold Skulltula

#	Detalles	Requerimientos
94	A la derecha del tronco tirado.	Boomerang y de Niño
95	Sacude el árbol que está cerca de la entrada con un giro.	De Niño
96	Bajo la piedra plateada, cerca del Great Fairy's Fountain.	Silver Gauntlets, Lens of Truth, de Adulto y que sea de Noche

Zora's River - 4 Gold Skulltula

#	Detalles	Requerimientos
97	En la escalera, cerca de la cascada.	De Niño y que sea de Noche
98	Sacude el árbol que está cerca de la entrada de Hyrule Field.	De Niño
99	En la parte superior de una pared, por la esquina anterior a la cascada.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche
100	En la parte superior de una pared, por la esquina cercana al vendedor de Magic Beans.	Hookshot, de Adulto y que sea de Noche

Aunque encontramos algunas cosas raras, como que te cuente la Skulltula que encuentras en el cuarto de guardias del puente, hacia el área del Market como una de Hyrule Field, o el de Sacred Meadow como si fuése de Lost Woods, no tendrás ningún problema y eso es todo con lo que respecta a las Gold Skulltulas. Por otra parte, los premios que recibes por las Gold Skulltulas que encuentres, los obtendrás en la Casa de las Skulltulas en Kakariko Village y son los siguientes:

Gold Skulltulas	Premios
10	Adult Wallet (capacidad de 200 rupias)
20	Stone of Agony
30	Giant Wallet: (capacidad de 500 rupias)
40	Bombchu
50	Pieza de corazón
100	Rupia dorada

Y para todos los que nos han escrito para saber qué onda con las Ice Arrows, pues aquí está la explicación de cómo pueden sacarla del Gerudo Training Ground. Aunque sólo te diremos cómo obtener las 9 llaves, con eso creemos que es más que suficiente para que puedan alcanzar esta arma mágica.

1.- De la entrada, métete por la puerta de la izquierda y derrota a todos los enemigos.



2.- Del principio, entra por la puerta de la izquierda y toma las cinco rupias plateadas para pasar al siguiente cuarto. Ahora utiliza el Lens of Truth para ver una pared falsa arriba de la puerta falsa, usa el Longshot en la marca, para llegar hasta la puerta que te guía al siguiente cuarto. Camina por la orilla para entrar a la siguiente puerta, en donde encontrarás un cofre con la llave.

3.- Del principio, entra por la puerta de la izquierda y entra al siguiente cuarto. Ahora utiliza el Lens of Truth para ver una pared falsa arriba de la puerta falsa, usa el Longshot en la marca y luego pisa el switch que está en el piso. Regresa al cuarto anterior y empuja el bloque gigantesco (necesitas el Silver Gauntlet) hasta que caiga en un hoyo, entra por la puerta y elimina a todos los enemigos. Utiliza el Lens of Truth para ver un cofre invisible y encontrar la llave.



4.- Del principio, entra por la puerta del centro. Entra por la puerta de la izquierda e inmediatamente gira a la izquierda para subir por la reja, pasa por la parte falsa del techo en donde encontrarás un cofre con la llave.



5.- Del principio, entra por la puerta de la izquierda y toma las 5 rupias plateadas para pasar al siguiente cuarto. Ahora utiliza el Lens of Truth para ver una pared falsa arriba de la puerta falsa, usa el Longshot en la marca para llegar hasta la puerta que te guía al siguiente cuarto. Déjate caer de la orilla y utiliza el arco para pegarle en el ojo a las cuatro estatuas, debes de hacerlo rápido ya que las estatuas se recuperan. Así aparecerá un cofre con la llave.



6.- Del inicio, entra por la puerta de la derecha y elimina a los dos Lizalfos y al Beamos en un tiempo limitado para que aparezca un cofre con la llave.

7.- De la entrada, métete por la puerta de la derecha, entra por la siguiente puerta y ahora métete por la puerta de la derecha. Acércate a los cuatro bloques azules y toca Song of Time para que desaparezcan. Entra en el agua y recolecta las 5 rupias plateadas para que salga el cofre con la llave.



8.- Del principio, entra por la puerta de la derecha, pasa por la siguiente puerta, atraviesa el cuarto y usa el Longshot en la marca para alcanzar la orilla, entra por la puerta. Ahora usa el martillo para destruir las columnas del cuarto, párate en el switch del piso para extinguir temporalmente la flama del centro del cuarto y abre el cofre para tomar la llave.



9.- Del inicio, entra por la puerta de la derecha, métete por la siguiente puerta y sube a uno de los pilares, toca Song of Time para que aparezcan los bloques azules y sube por ellos para alcanzar la llave.



Para terminar de aclarar todas las dudas del juego, aquí está la secuencia de intercambio de máscaras. Te recordamos que estos objetos sólo te sirven para obtener algunas pistas o diálogos chuscos, pero no cambian para nada la historia o línea del juego.

1.- Ve a la Happy Mask Shop que está en el Market y pide el Keaton Mask, llévalo a Kakariko Village y véndeselo al guardia que está junto a la entrada a Death Mountain.

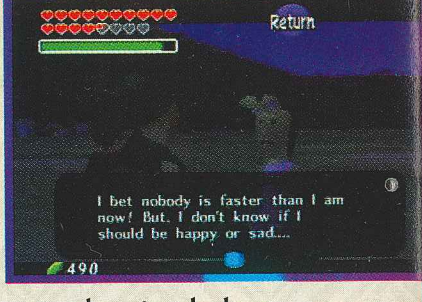


2.- Regresa a la Happy Mask Shop, en la tienda paga el dinero del Keaton Mask y pide el Skull Mask. Dirígete a Lost Woods, ponte la máscara y habla con el niño perdido que está parado sobre un tronco, él te comprará la máscara.





3.- Regresa a la Happy Mask Shop, paga y recoge el Spooky Mask, esta máscara tienes que llevársela al niño que está en el cementerio de Kakariko Village. Una vez que hayas vendido esa máscara regresa a la tienda por la penúltima máscara.



4.- Ve a la Happy Mask Shop y pide el Bunny Hood Mask, ve a Hyrule Field y pon atención, ya que de vez en cuando verás pasar a un cuate corriendo, síguelo hasta que se haga de noche entonces él se detendrá a descansar, cuando haga esto te dará una gran cantidad de dinero por tu máscara. Regresa al Happy Mask Shop y podrás obtener la Mask of Truth, así como la Gerudo Mask, la Goron Mask y la Zora Mask.



Big Goron

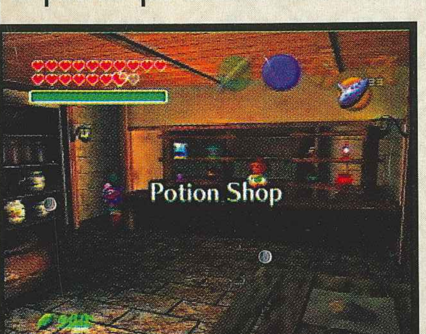
Al ser adulto, tienes la posibilidad de obtener el arma más poderosa en el juego, la espada Biggoron. Esta es como el Giant's Knife pero más poderosa y nunca se rompe. Lo único malo es que mientras la portas, no podrás utilizar ningún escudo. Sin emabrgo, hay que hacer una serie de secuencias para poder obtener esta gran arma. De una buena vez te avisamos que no es recomendable utilizar la Ocarina para transportarte cuando debes de hacer entregas en determinado tiempo, ya que el contador se corta. Por otra parte te recomendamos que antes de empezar a hacer la secuencia, vayas por Epona para que hagas más rápido los recorridos.

1.- Como adulto, ve a Kakariko Village y habla con la chica de las gallinas, ella te dará un huevo. Consérvalo por un día y obtendrás un Cucco, ahora ve y despierta a Talon quien se encuentra dormido en una de las casas del mismo pueblo. Después de despertar a Talon devuelve el Cucco a su dueña, ella te entregará a cambio un Cucco azul llamado Cojiro.



2.- Ahora ve a Lost Woods, ahí encontrarás al dueño de Cojiro justo donde estaba el niño sobre el tronco. Al devolverle a Cojiro este hombre te pide, como humilde favor, que lleves el Odd Mushroom a la Other Potion Shop en Kakariko, pero tienes tiempo limitado para lograrlo.

3.- Para llegar a la Other Potion Shop, entra por la puerta que está al lado del mostrador en el Potion Shop como lo muestra la foto. Al llegar con el dueño de la tienda, él te entregará la Odd Potion para el hombre de Lost Woods.



4.- Una vez que llegues hasta allá, para tu sorpresa el hombre misterioso habrá desaparecido, pero en su lugar hay una niña; dale la Other Potion y ella te obsequiará la Poacher's Saw.

5.- Esta sierra le pertenece al maestro carpintero de Gerudo Valley, así que en marcha. Al devolverle su preciada Poacher's Saw te dará una súper espada rota (Broken Sword).



6.- Como esta espada es parte de la Biggoron, pues tal vez los Gorons gigantes puedan hacer algo para repararla, así que emprende el camino hacia Death Mountain Crater, ahí te toparás con el herrero de los Biggoron. Sin embargo, el pobre herrero tiene sus hojos irritados, por lo que te da una prescripción (Prescription).



7.- El único que te puede ayudar en este dilema es el King Zora que está en Zora's Domain. Cuando llegues con él y le muestres la receta, te dará una Eye Ball Frog.



8.- Desgraciadamente no hay muchos alquimistas y el último que queda es el científico que tiene su laboratorio en Lake Hylia. Cuando le des la Eye Ball Frog, te preparará el medicamento Eyedrops, o sea, unas gotas para los ojos para el Biggoron.



9.- Ahora sí, entrégale las gotas al Boggoron y a cambio te dará un recibo (Claim Check) para que regreses en dos días a recoger la Biggoron's Sword. En esta parte puedes hacer algo de trampa, ya que puedes tocar la Song of the Sun para acelerar el paso del tiempo y obtener rápido la preciada espada.





Así damos por terminado el juego de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Te recordamos que nada de lo que aquí explicamos le cambia algo al final, así que todas tus dudas habrán quedado aclaradas; recuerda que si hay por ahí bugs o trucos, serán muy bien recibidos... Y como ya lo habíamos comentado, no es posible obtener la Triforce, no existe el Temple of Sages, ni mucho menos aprendes la Song of Time... o por lo menos hasta ahora Nintendo of America no ha dicho nada oficial.

Por otra parte, si tú eres uno de los jugadores que apenas está empezando a jugar éste ya gran clásico, te recomendamos que en lugar de enviarnos cartas o e-mails para contestar tus dudas, mejor contacta las oficinas de la editorial al teléfono (5)207-2031 para solicitar los números en los que nos hemos referido a esta obra maestra del gran señor Shigeru Miyamoto.

Guía para terminar el juego: Números 2, 3 y 4 del año 8.
Guía de localización de piezas de Corazones: Número 5 del año 8.





Y de entrada el juego te presenta una introducción con cinemas en tiempo real donde te das cuenta de cómo está la situación...

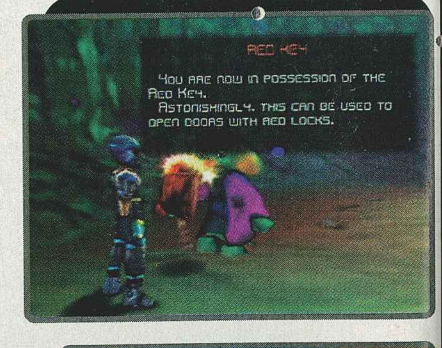
Una de las grandes sorpresas de este año es el juego de Jet Force Gemini, un título que se anunció desde 1998 en el show del E3 en Atlanta, desde entonces la prensa especializada se dio cuenta que se trataba de un juego especial y ¡cómo no! Si es desarrollado por los ya famosos ingleses de RARE, pero qué te parece si lo vemos más detalladamente.



El cartucho cuenta con memoria RAM especial al igual que Pokémon Snap, con lo que puedes guardar el avance en tu juego, lo que realmente está excelente es que cuentas con 6 archivos y cada uno lo personalizas con tu nombre, así puedes tener diferentes archivos para los puntos más importantes del juego o simplemente para que no haya problema si un cuate quiere hacer su propio archivo.



Después de aterrizar te espera una especie de guía llamado MAGNUS el que te pone más o menos al tanto de la situación y más adelante hasta alguna llave te puede dar para poder continuar con tu aventura.





Aquí vemos a Vela capturada en una especie celda y de una vez te anticipamos que es laborioso poder liberarla, así que tendrás que salir y entrar de nuevo a esta escena antes de ver libre a tu compañera.





Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

RAREWARE
Desarrollado por

256 megabits
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Octubre 1999
Fecha de Salida







Ya un poco adelantado, te encuentras con este personaje peculiar, que da servicio a una tienda, donde puedes adquirir energía o municiones para tu arma por una módica cantidad de monedas.









Con Jet Force Gemini nuevamente te sentirás como en los buenos juegos de antaño, donde tenías que investigar hasta el último rincón del juego para darte cuenta que lo que buscabas está ahí, justo frente a ti pero muy hábilmente oculto o mejor dicho con camuflaje.



Chécate los dados, como ves los fans están en todas partes, pero estos tienen el poder de incluir sus gustos en un proyecto como JFG.

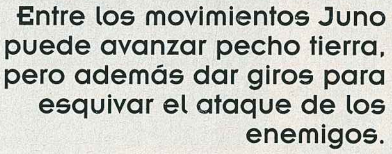


Los enemigos aéreos son pequeños y por su posición y velocidad tienen cierto grado de dificultad eliminarlos, y no puedes confiarte o serás presa fácil de su ráfaga de rayos.









Entre los movimientos Juno puede avanzar pecho tierra, pero además dar giros para esquivar el ataque de los enemigos.









Si te gustó la inteligencia de artificial que emplearon en Golden Eye 007, déjanos decirte que ahora los enemigos reaccionan individualmente, así verás algunos que muy valientes se lanzan hacia ti, pero algunos otros se esconden y esperan el momento preciso para atacar. (Si así reaccionan en JFG, ahora imaginemos cómo será en PD).



En las escenas del juego no sólo verás texturas muy bien detalladas, ya que además hay un sinfín de efectos de fuentes de luz que le dan vida en todo momento a cada rincón del juego.



Rare ha dominado a tal grado las gráficas en este juego, que puedes ver perfectamente a lo lejos de las escenas y esto lo ocupas constantemente, por ejemplo, hay switch como el que se ve en la foto que tienes que destruir, pero algunos de ellos están en lo alto de los muros, el caso es que necesitas explorar cada rincón y no necesariamente tienes que llegar hasta ese punto, más bien tienes que ver con mucho detenimiento para buscar detalles a lo lejos.





Las escenas son muy grandes y hay ocasiones donde pasas más de una vez por un mismo lugar, sólo que a diferentes alturas, por ejemplo, aquí primero pasaste por debajo y poco después regresas pero por esta reja que está en lo alto de una habitación por donde ya habías pasado.

El juego cuenta con Bonus, pero para tener acceso a ellos primero tienes que encontrar el switch que desbloquea el Bonus, como el que ves en la foto.



Al final de cada área aparece un recuento de cuántos TRIBALS fueron eliminados, cuántos te faltó rescatar y cuántos sí salvaste, además de una serie de estadísticas de cuál es tu promedio de aciertos y disparos. Aquí cabe mencionar que algunos de Tribals están perfectamente ocultos, así que puedes guiarte un poco con el audio y buscar en cualquier rincón.



Detalles

Los efectos de luz son impresionantes, aquí podemos ver a Juno dentro de una cueva que cuenta con un hoyo en el techo por donde cae una cascada, pero chécate los rayos de luz que dan un efecto muy bueno y no creas que esto lo ves de vez en cuando, más bien el juego está lleno de este tipo de súper efectos.





Para darte cuenta de la calidad de las gráficas, checa cómo las texturas del enemigo al acercarse a la cámara están perfectamente bien definidas, es más, ve el detalle en los ojos.

Como te puedes dar cuenta la variedad de escenas es muy basta y eso que lo que mostramos es tan sólo una parte de lo que es juego completo, aquí podemos ver la parte exterior de lo que sería la tercera escena, un paraje tipo atardecer y como el sol le da de frente a Juno se aprecia perfectamente su cara en cambio...



...En este par de fotos te das cuenta del absoluto dominio de los cuates de **RARE** para crear fuentes de luz con un realismo excepcional, y para que te des una idea te ponemos las dos fotos donde el personaje está parado en un mismo punto, pero sólo basta que gire un poco su cuerpo para tapar la luz del sol y dé ese efecto a contra luz y en cuanto se mueve su cuerpo se produce el clásico **FLARE** con lujo de detalle.





Qué te parece la forma en la que se rompe el vidrio, checa cómo cada uno de los trozos gira y caen en diferentes direcciones, además de dar la impresión de tener toda una gama de tonos transparentes.

Al eliminar a los enemigos no dejan de atacarte y si te esperas un poco, hasta es posible que entre ellos mismos se eliminen y cuando comiences de nuevo ya será más fácil.





No vimos mucho del juego pero desde la segunda escena los cuates de Rare comienzan a presumir con efectos como el reflejo en el suelo, pero no creas que siempre estaba ahí, más bien es agua que derrama uno de los enemigos, algo que puede parecer simple pero adorna muy bien al juego.



Items

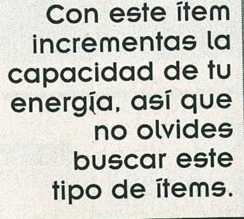
Estas gemas son diferentes unidades de energía, que hay a lo largo de tu camino, pero además puedes obtenerlas al eliminar algunos enemigos.



También hay una serie de ITEMS que pueden incrementar la capacidad de cada una de las armas o simplemente recargar de disparos las distintas armas.

A lo largo de tu camino no todo lo que se mueva le tienes que disparar, es más, tienes que salvar a estos personajes llamados Tribals que se pueden esconder en cualquier lugar o hasta se atraviesan en el momento menos apropiado.





Con este ítem incrementas la capacidad de tu energía, así que no olvides buscar este tipo de ítems.



Monedas



Como te lo imaginarás estas monedas te sirven para comprar energía y algunas municiones en lugares especiales.

Cluster Bombs

Esta arma son bombas que además de explotar desprende tres pequeñas bombas más, así que ni quién se salve.

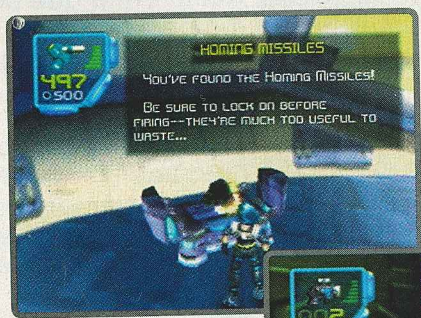
Machine Gun

Ahora que si hay demasiados enemigos en pantalla, necesitarás usar esta arma que es mucho más rápida, hay puertas que cuentan con un switch que sólo puedes activar con la velocidad de esta arma.



Homing Missile

Para objetivos un poco más grandes ya puedes echar mano a estos misiles, pero comienzas con tan sólo 5, así que no puedes desperdiciar tus disparos.





Plasma Shotgun

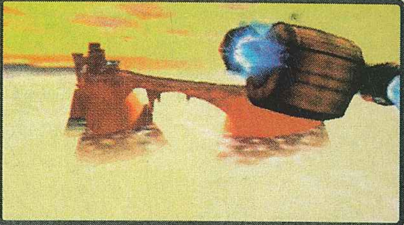


Para hacer más poderosos los disparos con esta arma es necesario que dejes presionado el botón Z, para así acumular poder.

Música y Sonidos

Normalmente por cuestiones de tiempo no analizamos como deberíamos a la música, cosa errónea ya que la música es parte muy importante del juego y podría asegurar que se trata de un factor clave en el éxito del juego, ya que si el video o gráficas capturan tu atención, la música y efectos te hacen vivir el juego y sólo para que te des una idea, hay un sinfín de detalles en efectos como cuando caen los enemigos desde lo alto, el caer del agua en las cascadas, el rechinar de las cuerdas al atravesar un puente colgante, grillos de fondo y algunas aves para dar un ambiente de selva. En fin podríamos hacer una súper lista con estos detalles, pero te aseguramos que necesitas escuchar la producción de audio de este juego, ya te comentábamos que Rare desde Banjo-Kazooie ha crecido enormemente en la calidad de su música.





Multijugador

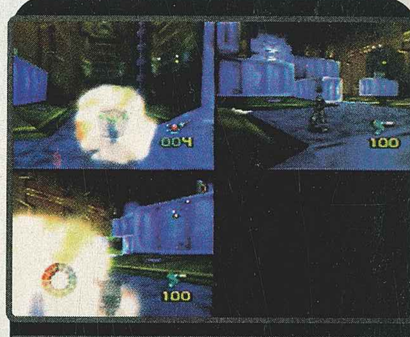
Para los que realmente disfrutan el modo de multijugador, este juego los deleitará con varias opciones donde se pueden enfrentar hasta 4 jugadores simultáneamente.
De entrada hay dos tipos de juego que son BATTLE MODE y TARGET RANGE

BATTLE MODE

El BATTLE MODE se divide en tres tipos de juego, que es por tiempo límite. Aquí puedes seleccionar desde 1 hasta 29 minutos.
El otro modo es SLAUGHTER donde gana el que elimine a 10 oponentes, esto es por default, pero puedes ajustar de 1 hasta 20 eliminados como límite para ganar.
El tercer modo es SURVIVOR, donde puedes seleccionar de 1 hasta 9 vidas, así que necesitas cuidarte de que tus oponentes no se confabulen para eliminarte.
En cualquiera de estos modos puedes seleccionar entre tres niveles de tus armas, además de la escena en la que quieres enfrentarte, el radar también cuenta con dos tipos, ya sabes en gustos se rompen géneros.









TARGET RANGE

En este modo de juego, todos los jugadores juegan por un objetivo común, es decir, que mientras siguen una ruta fija como si fuera un juego de perspectiva de primera persona, cada jugador controla una mira con la que eliminas a los enemigos que más que enemigos son como objetivos que aparecen y tienes que evitar darle a los inocentes y sólo eliminar a los malos.





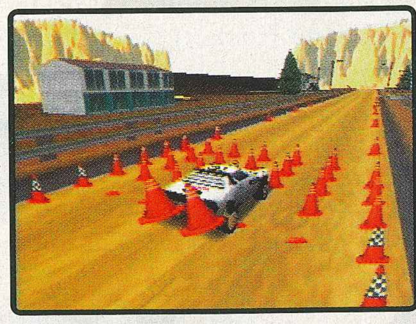
previo

TOP GEAR RALLY 2





Ya tenía un rato que no mencionábamos con tanta emoción un título de carreras, ya que no hay algo que te emocione tanto como una gran carrera a campo traviesa, o mejor aún un rally... y qué mejor que un nuevo rally con la creatividad de los programadores de Kemco para hacer sus Top Gear en una nueva secuela (o mejor dicho, en una nueva temporada). El caso es que este nuevo juego tiene tantos elementos que hacen de él, uno de los más esperados de su género para terminar el año.



La característica más importante o innovadora con la que cuenta este título es que aunque compites contra otros 3 corredores, no compites por llegar primero a la meta, sino que contra el mejor tiempo que puedas hacer. Esto suena algo raro, sin embargo es una forma muy justa de que aunque te toque salir al último y no alcances a rebasar a ningún oponente, aún así puedes ganar la competencia... ¿por qué? Pues simplemente porque hiciste un mejor tiempo que tus contrincantes. Tal vez al principio te desesperes porque no logras alcanzarlos, sin embargo el indicador que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla te dará un gran alivio al indicarte la posición en la que te encuentras. Lo malo es cuando te toca salir al principio y alguno de los competidores insiste en permanecer detrás de ti, eso significa que por muy adelantado que vayas, el cuate que está a tu espalda lleva un mejor tiempo que tú y por lo consiguiente tú irás una posición abajo de él.





Como puedes ver, TGR2 cuenta con varios modos de juego en los que encontramos el Campeonato Individual, el Campeonato Doble y la opción que nunca debe de faltar que es la de enfrentamiento o Versus. Es lógico pensar que en el modo de Campeonato Individual debes de competir contra los mejores corredores que han sido invitados a participar en este gran rally a lo largo de diferentes pistas situadas en distintas partes del mundo, de hecho, la primera carrera toma lugar en alguna selva de nuestro querido México. Obviamente existen diferentes copas constituídas por varias pistas las cuales deberás de ganar para obtener nuevos patrocinadores para así ganar más dinero y comprar varios aditamentos para fortalecer la potencia de tu vehículo.





En Gamela México deseamos que en esta Navidad encuentres calidad, garantía y confianza al adquirir tus productos



¡Por eso... recuérdale a Santa visitar a nuestros Distribuidores Autorizados!

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Cada una de los circuitos en los que compites se fragmentan en una gran pista o más, dependiendo de su dificultad.



En las que cuenta con pocas pistas deberás de esforzarte por ganarlas todas para que no te quedes afuera del podium, sin embargo cuando te toque una con varias pistas, podrás aceptar algún cuarto lugar si ya llevas varias victorias, ya que tendrás asegurado el primer lugar.



Lo que más te mantiene con el control en las manos es la suavidad con la que conduces los automóviles. Gracias al control del Nintendo 64, tendrás una gran respuesta incluso cuando sólo quieres virar un poco durante algún trayecto para esquivar o rebasar a un contrincante. Incluso el mismo juego tiene un graduador de efecto con el que podrás hacer que el carro vire muy poco aunque le estés dando con todo en el stick, o que vire un poco más de lo debido en caso de que estés jugando con la cruz direccional dándote una mejor respuesta.

Como te podrás imaginar, el control varía mucho dependiendo del terreno por el que estés corriendo, si estás avanzando sobre una superficie lodosa o con agua, el auto tiende a patinarse un poco al entrar a la curva, sin embargo le costará un poco salir de ella; por otra parte, si estás corriendo sobre una superficie con arena suelta, lo más probable es que te patines muy fácilmente o si no tienes las llantas adecuadas, puede ser que no tengas casi nada de tracción o que pierdas muy fácilmente el control del vehículo.

También las subidas o bajadas de la pista influyen mucho en el desempeño del automóvil, si éste cuenta con muy pocos caballos de fuerza ya que si vas cuesta abajo, el motor se sobrecalentará y si vas cuesta arriba te costará bastante trabajo subir.



Otra de las características que sobresalen del juego es que mientras vas ganando dinero a lo largo del torneo, podrás modificar tu automóvil para darle mayor potencia y estabilidad para asegurar la victoria y no sólo eso, ya que entre más corras con cualquier vehículo, más y mejores aditamentos podrás adquirir de la gran lista de artículos para automotores y especialmente para el tuyo.



Entre las cosas que puedes adquirir encontrarás desde las suspensiones, alineamientos, cajas de velocidades, diferentes tipos de turbos, congeladores, cajas de velocidades, llantas y hasta computadoras para hacer de cualquier auto un verdadero bólido.



No se te olvide que el clima es un factor fundamental que altera la eficiencia del auto, así que recuerda mantenerlo en perfectas condiciones antes de comenzar cualquier competencia y equiparlo correctamente para el tipo de pista.

Sin embargo, por muchos aditamentos que le compres a tu auto, debes recordar que todos tienen un límite, así que si notas que tu auto ya está bien tocado y no puedes ganar en alguna pista, pues entonces trata de probar con alguna otra compañía que te brinde un auto con más caballos de fuerza.



En el Campeonato Doble podrán competir 2 jugadores contra otros dos contrincantes para ganar la fama y fortuna que todos desean.

Y para terminar, la opción de Versus es para que 2 competidores se enfrenten cara a cara para disputarse el honor, garantizando la victoria para el conductor más hábil y mejor preparado en cualquiera de las pistas que deseen seleccionar.

Lo mejor del juego es que casi todo lo que se encuentra dentro de las pistas representa un obstáculo para que logres la victoria, ya que todo influye para que tu vehículo quede averiado y pierdas caballos de fuerza, tracción o fallas de cualquier tipo. Por ejemplo, si pasas demasiado por charcos, puede influir para que tu vehículo tenga fallas de tipo eléctrico, que se te apaguen las luces, que no funcione bien el tacómetro o que la computadora no trabaje como debiera. Por otra parte si golpeas mucho el auto, puede ser que los ejes de las llantas no respondan como deben o simplemente se te amuele el turbo o los frenos parezcan que son de goma. Aparte de todo, si atraviesas terrenos rocosos o pedregosos, lo más seguro es que tus llantas no aguanten demasiado por lo que perderás un tiempo valioso al cambiar una o más llantas.





En verdad que el juego está lleno de detalles, tanto fuentes de luz como pequeños pero importantes cambios visuales. Algo que nos impresionó bastante es el hecho de que si corres por terrenos con mucho polvo, el reflejo de las nubes irá desapareciendo del brillo de la pintura del auto, o si te encuentras compitiendo en una área con lodo, el carro se ensuciará con una pequeña capa de lodo en la parte inferior del vehículo e incluso, si llegas a pasar por un charco cuando ya llevas algo de lodo, éste se limpiará un poco. Estos son la clase de detalles que hacen que los equipos de programadores y diseñadores se llenen de gloria o de lágrimas.











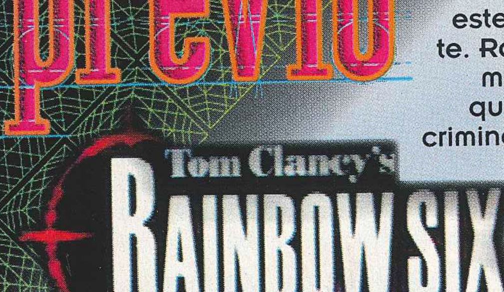


Como ya te habrás dado cuenta, este título es una verdadera joya para los amantes de los juegos de este género y aunque las gráficas están un poco suaves y no dan un efecto demasiado realista, todas las pistas tienen su lado pintoresco que hacen que se vean extremadamente bien.

En verdad que los programadores y diseñadores de Kemco se han esmerado bastante en crear un juego totalmente único en su género. Y te vamos a contar un detalle que logramos apreciar del juego, tal vez no te des cuenta muy fácilmente de él, pero aún así notamos que los programadores no hicieron una pista larga para representar las secciones de la carrera, sino más bien hicieron varios y pequeños bloques que al unirlos dan una pista bastante larga. ¿Qué lograron con esto? Pues ahorrar memoria en el almacenamiento de datos, ya que así no tuvieron que programar una pistota, sino más bien al repetir 5 ó más bloques en la misma pista, pudieron hacer los recorridos mucho más extensos de lo que normalmente se podría lograr. Lo más impresionante de todo es que es muy probable que nunca llegues a notar lo que te comentamos, ya que los segmentos están tan bien ensamblados que casi no se notan.

Por otra parte, la dificultad del juego es lo suficientemente buena como para mantenerte con el control aferrado a las manos por un buen tiempo. O si tienes chance de invitar a uno de tus cuates, la diversión se extiende mucho más. En definitiva es un título que no debes dejar pasar.

previo





Basado en la novela del mismo nombre creada por el afamado escritor y novelista Tom Clancy, este título toma lugar en el presente. Rainbow Six es una organización militar internacional antiterrorista que lucha constantemente contra criminales organizados que tratan de apoderarse del mundo, o por lo menos una parte de él. Las misiones en las que se requiere la ayuda de esta infantería especializada toman lugar en diversas partes del mundo con diferentes tipos de objetivos y terrenos, los cuales deberás superar para mantener la paz en el mundo.



Esta es una verdadera joya para todos los amantes de los juegos de primera persona con bastante dificultad, tal vez no tenga tanta acción ni tantos disparos como 007 GoldenEye, sin embargo si necesitarás mucho más precisión y reacción cuando se trate de enfrentar a los terroristas, ya sea con ametralladoras, granadas u otros elementos. Pero eso no es todo, ya que el juego cuenta con tantas opciones y reglas que debes tomar en cuenta, que tanto te facilitan el juego como a la vez lo complican. Las misiones están muy bien ambientadas, al igual que los enemigos tienen una excelente reacción tanto a los sonidos como a tu presencia visual, lo que convierte a Rainbow Six en uno de los mejores juegos de este género a la fecha.

Red Storm

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Clasificación

Desarrollado por

256 megabits

Memoria

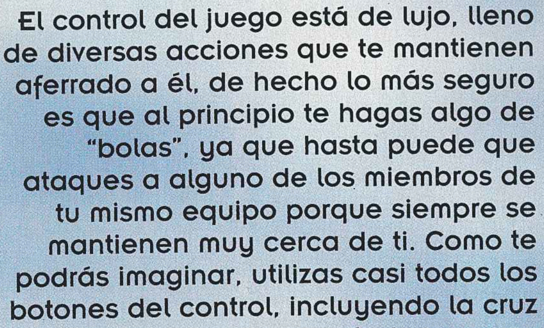
Acción

Categoría

Fin 1999

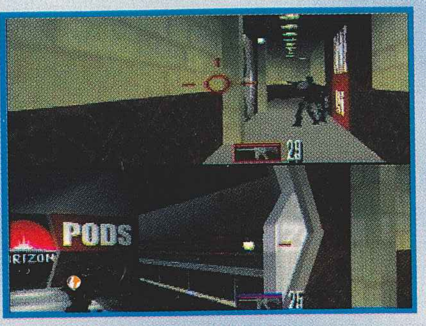
Fecha de Salida

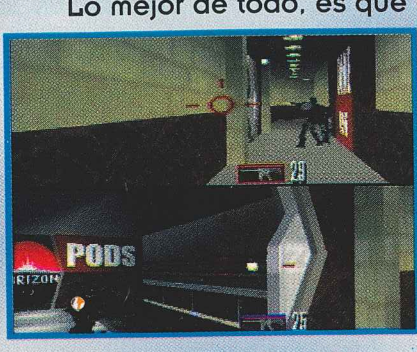






El control del juego está de lujo, lleno de diversas acciones que te mantienen aferrado a él, de hecho lo más seguro es que al principio te hagas algo de "bolas", ya que hasta puede que ataques a alguno de los miembros de tu mismo equipo porque siempre se mantienen muy cerca de ti. Como te podrás imaginar, utilizas casi todos los botones del control, incluyendo la cruz direccional como el botón L, aunque puedes entrar a las opciones del control para acomodar las acciones como mejor te parezcan. Lo mejor de todo, es que éste parece ser el título que gracias a su originalidad y buen concepto, se llevará las palmas al mejor título de multijugadores, ya que hasta 2 jugadores podrán hacer uso de sus habilidades en el modo de historia y al parecer, en la versión final se piensa que tal vez pueda ser de hasta cuatro jugadores simultáneos para darle mayor impacto al juego.





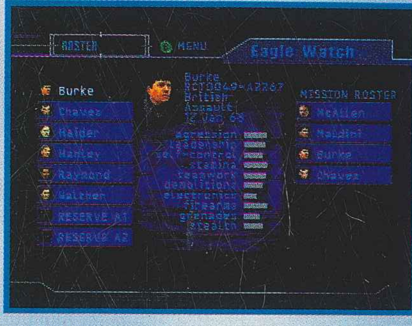






PREMIOS

Dependiendo de tu desempeño durante las misiones, obtendrás más habilidades así como nuevos elementos para facilitarte un poco las siguientes misiones. Sin embargo, debes mantener vivos a los integrantes de tu equipo para obtener dichos beneficios ya que a comparación de otros juegos en los que cuentas con vidas (por así llamarlo), en este cuentas con un limitado grupo de guerreros con diferentes habilidades y características que los hace únicos, así que trata de pasar las primeras misiones sin muertes para que tengas bastantes elementos de dónde escoger, para asignarlos a las futuras misiones.







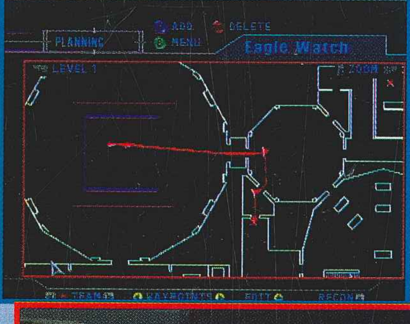


ELEMENTOS ANTES DE LA MISION

Antes de comenzar cada misión, podrás ver un pequeño "background" de las condiciones en las que se desarrolla dicha misión, quiénes son los involucrados al igual que ajustar varios elementos como el simple hecho de seleccionar a los miembros de los equipos que tomarán parte en la misión, quién será el líder de cada equipo, asignar el tipo de armamento para cada integrante y hasta definir sus trajes. Otro punto excelente es que puedes revisar los planos de la construcción en la que se lleva a cavo la misión para definir puntos y armar estrategias con marcas que aún durante el juego puedes ver. Lo padre es que te muestra los sitios probables de los enemigos (ya que estos suelen estar en movimiento), elementos a recolectar o destruir así como los prisioneros. Esto de los mapas es buenísimo cuando 2 jugadores toman parte en cualquiera de las misiones, ya que así los 2 saben muy bien sus objetivos individuales y no tendrán que estarse molestando mutuamente.





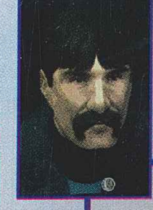




De verdad que cada uno de estos elementos son muy importantes para la misión y tienen mucho que ver para que esta sea todo un éxito o un gran fracaso.

De hecho, el mismo juego te da todo automáticamente, exceptuando obviamente la parte de la planeación, pero tú puedes cambiarlo para mejorar las condiciones de batalla, lo único que debes hacer es tomar en cuenta los elementos necesarios para completar la misión y ajustarlos para aprovechar mejor a tus hombres.







ELEMENTOS EN PANTALLA

Como ves, puedes cambiar bastantes elementos durante el juego para que tu compañero de equipo se ponga más activo, que simplemente te cuide la espalda o hacer un equivalente de estas dos. Otra innovación es que por medio de códigos de audio, puedes decirle al equipo secundario qué es lo que debe de hacer sin necesidad de estar gritando, esto lo puedes utilizar muy bien al marcar acciones cuando el primer jugador llega a una meta para distraer al enemigo, mientras el segundo jugador ataca por la espalda al mismo grupo de enemigos que están tras el primer comando.

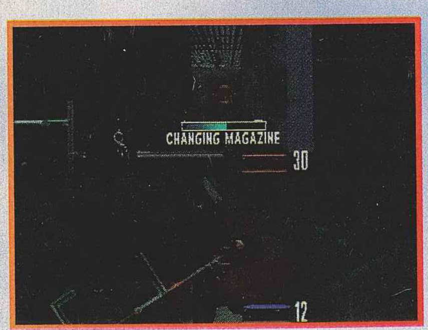




ELEMENTOS DURANTE EL JUEGO

Todos los equipos se conforman de dos integrantes, el líder es a quien siempre vas a caracterizar hasta que sea eliminado, a partir de ahí, controlarás al segundo integrante. ¿Pero por qué los dos siempre van juntos? Pues porque el segundo integrante del grupo te puede echar la mano para eliminar a los enemigos que te estén amenazando. De hecho se puede llegar a dar el caso, que te eliminen al segundo integrante antes de que el líder sea exterminado. Como ya lo mencionamos anteriormente, puedes delimitar las acciones del segundo integrante para que simplemente te escolte, para que se ponga más activo o que adopte una posición intermedia entre los términos anteriores.





Un punto importantísimo es que cada acción que haces te toma "X" cantidad de tiempo para realizarla. Por ejemplo, si te encuentras en una misión en donde debes de entrar por una puerta cerrada, te tomará algo de tiempo poder abrirla, en cambio, si el personaje que estás caracterizando lleva consigo un equipo de cerraduras, abrirá la puerta mucho más rápido. Esto mismo pasa cuando se te han acabado las municiones de tu arma principal, puedes recargar el cartucho del arma, pero te dejará indefenso por unos instantes, o puedes cambiar al arma secundaria lo cual te tomará un poco menos de tiempo para guardar el arma que estás portando y sacar la siguiente arma. Todo esto es genial, pues le da mucho realismo al juego al igual que interactuación con los ambientes, ya que hasta para escalar una pequeña barda te deja descubierto por unos instantes. Por otra parte, si utilizas otros elementos para atacar a los enemigos como las granadas de mano, necesitas calcular la fuerza del lanzamiento y te tomará un par de segundos el poder hacer estos cálculos y arrojarla para que en un instante ésta haga explosión y elimine a los enemigos cercanos.





Otra de las cosas interesantes es que dependiendo de los objetivos de la misión, deberás o no de utilizar las granadas de mano o las luces, ya que estos generan ruido, por consiguiente llaman la atención de los enemigos que se encuentren relativamente cerca a la explosión, por lo que si en la misión debes rescatar algunos rehenes y detonas el arma cerca de donde están los guardias que los mantienen cautivos, estos ejecutarán a los inocentes en cuanto se sientan amenazados, así que ¡aguas! o un error de estos puede hacer que tengas que reiniciar la misión. Por otra parte, puedes hacer que el ruido haga que los enemigos se dirijan a una posición más conveniente para que los enfoques con más facilidad, sólo debes utilizar un arma sin silenciador o en su defecto dispararle a un objeto que haga ruido para que se acerquen a inspeccionar el área y te sea mucho más fácil eliminarlos o inmovilizarlos.



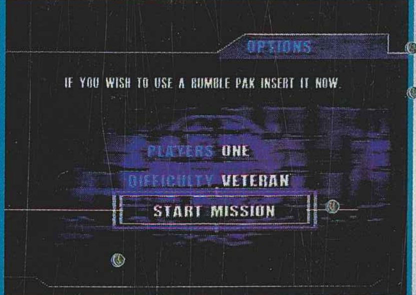




Lo único que podemos agregar es que los genios y grandes trabajadores de Saffire ya se pusieron a chambear para agregarle una opción para que 4 jugadores se puedan echar unas guerritas con camuflajes y toda la cosa, para cazar más fácilmente a alguna presa. Respecto al juego en modo de historia está genial, todos los elementos que envuelven el juego realmente no tienen ningún pero, desde la historia, las ambientaciones, los elementos de los personajes, todo está excelente, ojalá que estén pensando en meter los cuatro equipos dentro de la opción de historia. Esperamos que muy pronto puedas echarle el guante para que disfrutes al igual que nosotros, de uno de los mejores títulos que hemos visto para el Nintendo 64.

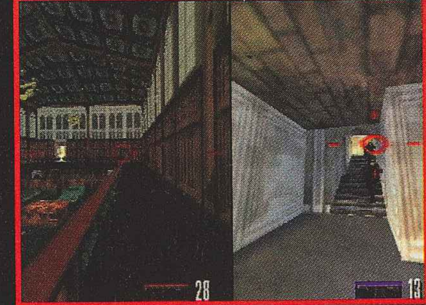






¿QUIEN ES TOM CLANCY?

Para ilustrarte un poco dentro del juego, Tom Clancy es un excelente escritor en lo que se refiere a novelas del género de espionaje y suspenso, de hecho, tiene muchos libros que han sido reconocidos mundialmente gracias a que Clancy siempre se mantiene a la vanguardia en lo que respecta a detalles en las ambientaciones, construcciones y armamento más sofisticado que hay en el mundo, tal vez gracias a que es un empleado del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de Norteamérica. Para darte un buen ejemplo de lo que te estamos hablando, hace varios años Tom Clancy escribió una novela con el nombre de The Hunt for the Red October, un Best Seller que llegó a la pantalla grande con el mismo nombre La Caza al Octubre Rojo. Después de este extraordinario libro, Clancy ha escrito varias novelas, aunque no todas han sido llevadas a la pantalla de plata, casi todos han sido Best Sellers gracias a los detalles que este extraordinario escritor imprime en sus libros. De los más destacados se encuentran: Tom Clancy's OP Center, Executive Orders, Every Man a Tiger, Debt of Honor, Red Storm Rising, Patriot Games, Clear and Present Danger & Net Force. Como te podrás imaginar, sólo te estamos mencionando los más recientes y nos faltan muchos por mencionar. Si te fijas, casi todos sus libros tratan sobre atentados terroristas en donde utilizan las mejores y más secretas armas norteamericanas. Aparte de su vanguardismo en tecnología militar, Tom Clancy se ha hecho muy famoso por las situaciones en las que se desarrollan sus historias, además de darle mucha fuerza a cada uno de sus personajes.

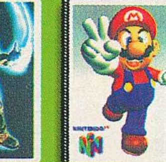
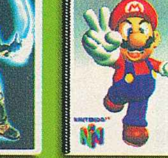




Por lo mismo, Rainbow Six es una excelente novela en la que Tom Clancy se mete bastante con los sentimientos y visiones de cada uno de los personajes, de hecho influyen tanto, que el lado oscuro de este equipo multinacional antiterrorista es que no les importa el grado al que tengan que llegar para controlar la situación cuando se trata de enfrentar a criminales organizados, incluso hasta llegan a eliminar a terroristas con tal de ya no volverlos a ver. Esperamos que este pequeño breviario cultural haya sido de tu interés y esperamos que futuros juegos tengan tanto fondo conceptual como es el caso de Rainbow Six.

¡Todos los personajes de tus juegos favoritos!

AHORA EN SENSACIONALES CUADERNOS.











NINTENDO 64

COMPRALOS EN VIDEOCENTRO.

¡NO PUEDES DEJAR DE TENERLOS!

get N or get out.

Visitanos en: www.imaginatenis.com

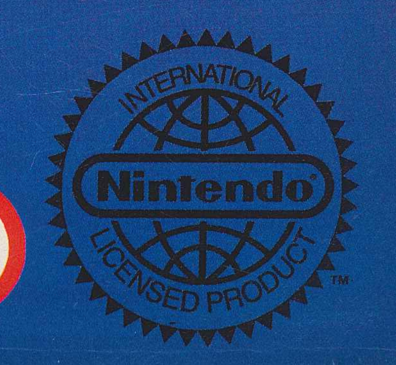
TENIS CON IMAGINACION

LOS TENIS DE MARIO

¡¡A LA VENTA EN LAS MEJORES TIENDAS!!

Porque tú lo pediste...
Arma tu colección
con los PRODUCTOS
AUTORIZADOS

Nintendo®







Año 8 Diciembre 99

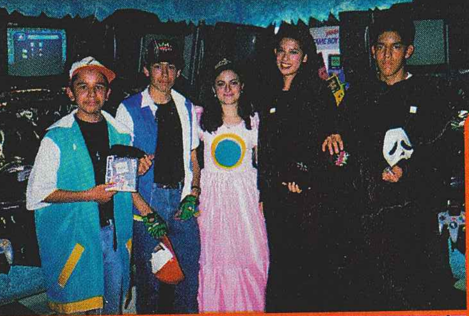


Halloween en Espacio 64

EVENTOS

El pasado día 29 de Octubre se llevó a cabo el anunciado concurso de disfraces, con motivo del día de muertos, en Espacio 64. Hubo bastante asistencia, como siempre ocurre cuando se hace algún evento especial en este lugar. Al rededor del medio día ya había chavos disfrazados, formados y listos para poder entrar a Espacio y como el lugar está justo abajo de la redacción de Club Nintendo, pudimos ver desde temprano a estos chavos. Mientras esperaban, intercambiaban pokémon o hacían "bolita" para ver las peleas en este juego, todo esto con el fin de no morir de aburrimiento mientras empezaba la fiesta. Muchos chavos se disfrazaron de Ash Ketchum (el Pokémon Trainer más admirado), pero por ahí hubo disfraces muy chistosos, como unos niños disfrazados de Pikachu y de Bomb-Om. Cuando se abrieron las puertas, todos comenzarón a jugar en los interactivos de N64, hasta que comenzó el concurso de disfraces. Hubo de todo, Princesas Zelda, Princesas Peach, Marios flacos, Pokémon, Donkey Kong...

Los nombres de los ganadores de los disfraces son:
1er lugar Bomberman:
Omar Cebolledo (ganó un Game Boy Color y Pokémon Pinball)
2dos lugares
DK64: Erich Cárdenas
Link: Orlando Camacho
Chun Li: Inglaterra Martínez





pero los ganadores fueron un Link, quien le metió mucha creatividad a su disfraz, una Chun Li que de plano se llevó las palmas cuando comenzó a hacer los movimientos clásicos de la peleadora de Street Fighter II y el primer lugar fue un Bomberman que al principio ni cabía en la puerta debido a su cabezota, pero después, con ayuda de todos, logró entrar, participar y ganarse un Game Boy Color y un Pokémon Pinball. Los demás se ganaron el aplauso del respetuoso... no, no es cierto, hubo regalos pequeños como pins, gorras y más. También hubo un concurso de Jet Force Gemini, en donde el primer lugar se llevó un GBoy Pocket.Este fue un evento en donde todos se divirtieron bastante... definitivamente las fiestas en Espacio 64 se están poniendo cada vez mejor, así que ponte listo para que asistas a la siguiente y así puedas ganarte algo o por lo menos jugar los títulos más recientes de N64 y Game Boy Color.



Gus, invitado especial en un programa educativo

Hace poco, nuestro editor Gus Rodríguez, debido a su prestigio como gran conocedor de la materia, recibió una honorable invitación por parte de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal, para participar como crítico en el programa "Sí para nuestros hijos", el cual se transmitió el 30 de Octubre por el Canal 11, a través de la Red Satelital de Televisión Educativa EDUSAT. El título del programa fue "En esta esquina... las maquinitas"



y ahí se analizaron e identificaron los aspectos de los videojuegos que atraen a los niños y a los jóvenes; se habló se la acción, las imágenes, la violencia, los usos y las costumbres que existen al rededor del entretenimiento electrónico. En el próximo número te platicaremos con más detalles de lo que se trató ese programa y sabrás la opinión de Gus al respecto. Por lo pronto, si quieres saber más acerca de la Red EDUSAT, te recomendamos visitar la página de internet: http://www.ilce.edu.mx







Pocket Pikachu Color

Lo que es toda una sorpresa es la aparición en Japón de la versión súper mejorada de Pocket Pikachu (el cuenta pasos que en América lo conocemos como Pokémon Pikachu), llamada Pocket Pikachu Color.
El nombre lo dice todo, pues ahora este juguete que tanto éxito ha tenido en todo el mundo, dio el mismo salto que hiciera el GBPocket al GBColor, con su nueva presentación a todo color. Todo lo que se ve en la pantalla es a color; técnicamente mejoró bastante, ya que ahora Pikachu tendrá nuevas animaciones, además de que el juego en sí tendrá más opciones y hasta música tiene. Estéticamente el diseño del PPC mejoró; conserva el mismo tamaño y el mismo número de botones, pero ahora su exterior es transparente y no amarillo, lo que lo hace verse más "moderno".

Aparentemente esto es todo, pero no, aún queda lo más importante: Pocket Pikachu Color es compatible con las versiones Dorada y Plateada de Pokémon de Game Boy Color. Claro que leíste bien, podrás usar en conjunto cualquiera de estos dos cartuchos con el PPC. Gracias al puerto infrarrojo que tiene el Pocket Pikachu Color en la parte superior, podrás transferir datos a los cartuchos que ya mencionamos... ¡Cómo ves! El objetivo de esto es que exista una interacción entre el accesorio y el juego, pues si haces muchos Watts con Pikachu, podrás pasar puntos útiles al cartucho y viceversa. El lanzamiento del nuevo PPC fue el pasado 21 de noviembre, al mismo tiempo que las versiones Dorada y Plateada de Pokémon. Por el momento, tanto los juegos como el accesorio sólo



están disponibles en Japón, pero realmente esperamos recibir la buena noticia por parte de NOA para que pronto los veamos en este continente.



Estrenos en Japón: Mario Party 2



Ya es toda una realidad. Mario Party 2, el juego que seguramente será el mejor título de tableros del N64 para cuatro jugadores, está a unos cuantos días de ser estrenado en Japón.
La fecha exacta del lanzamiento será el 17 de diciembre y los orientales lo están esperando ansiosamente, al igual que nosotros.
El precio aproximado de este cartucho en el país del sol naciente será de 5,800 yenes, algo así como US$58.00 Nintendo of America, por su parte, ya anunció la fecha de salida de este juego en América, la cual será en Enero 24 del próximo milenio (suena mucho tiempo, ¿verdad? No te asustes, falta un mes nada más). Te podemos decir que este título lo programó Hudson Soft y al igual que el anterior, cuenta con muchos mini-juegos nuevos y utilizará el Rumble Pak.

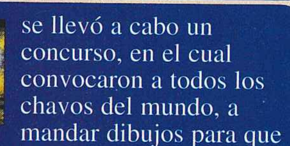


Mientras esperamos unas semanas más para ver este excelente juego, te dejamos estas imágenes para que entre tú y tus cuates se cooperen para adquirirlo, junto con los controles que te hagan falta.

Arcade en Japón: SNK VS Capcom



Sí, sabemos que te emocionaste al ver el encabezado de esta parte del Extra... y sabemos también que pasó por tu cabeza que es sólo cotorreo, pero afortunadamente no se trata de eso.
Ya está en proceso el juego de Arcade en el que, gracias a un crossover de fantasía, se reunirán los peleadores más fuertes de todos los juegos de peleas: SNK Vs Capcom. Aunque aún no se ha confirmado la fecha de salida, ya es todo un hecho que muy pronto veremos en realidad la ilusión que todo fan de estos juegos tuvo al ver reunidos a varios peleadores de distintos juegos en las series de The King of Fighters y Marvel Vs Capcom..
En Japón hay mucha expectativa al respecto; aunque ya apareció un juego de cartas con el "colage" de personajes de estas compañías para el sistema portátil de Neo Geo en aquel país, todos están esperando el título fuerte, que es el de peleas. Hasta el momento sólo hay doce personajes que posiblemente aparezcan: Ryu, Terry Bogard, Ken Masters, Kyo Kusanagi, Zanguief, Raiden, Mai Shiranui, Chun-Li, Blanka, Benimaru Nikkaido, Guile y Iori Yagami. El arte que se usará para este juego correrá a cargo de los afamados diseñadores Nishimura Kinu y Shinkirou, de Capcom y SNK respectivamente. Este proyecto ya tiene un poco de tiempo de haber sido ideado y poco a poco se han ido aclarando algunos asuntos del juego, como la posibilidad de que esté siendo programado con herramientas de Capcom (aún no sabemos si el estilo de pelea vaya a ser como en KOF o como en vsC), todavía hay muchos secretos que no han querido revelar ambas compañías. Lo que es un hecho es que todos los fans de Street Fighter y de Fatal Fury ya estamos desesperados por saber más y no te preocupes, pues en cuanto sepamos algo nuevo, lo verás publicado en la sección Arcadias.



Retomando un poco lo del arte del juego, en la página oficial de SNK Vs Capcom se llevó a cabo un concurso, en el cual convocaron a todos los chavos del mundo, a mandar dibujos para que eligieran de ahí el mejor y usarlo como uno de los pósters promocionales y algo curioso es que nos encontramos con el dibujo de un cuate de México.
Este chavo que se llama Eduardo d' Palma, envió un buen dibujo; no sabemos si ganó o no, pero por lo menos muchos japoneses apreciaron su arte.





















Detrás de este aparato se encuentra la más alta tecnología.





La tecnología alemana de la nueva VARTA MAXI-TECH. La batería de avanzada con 50% más de duración* para un máximo rendimiento en aparatos de alto consumo de energía. Sólo Varta tiene el poder de aplicar toda la tecnología en una batería.

MaxiTech
Alkaline



* versus Varta LR6, 1997

www.varta.com

Y ya que hablamos de juegos nuevos de Arcade en Japón, aprovechamos la ocasión para darte la noticia de que esta por salir un nuevo título de la serie Garou Densetsu (que aquí conocemos como Fatal Fury), sólo que éste lleva como título Garou: Mark of the Wolves. Al parecer con este título hacen una limpieza total a toda la "revoltura" que se había hecho con esta serie a partir de los Real Bout, inyectándole nueva vida. En la lista de los personajes no aparece ningun peleador conocido, salvo Terry Bogard, aunque aparecen algunos relacionados con los viejos conocidos, pues, por ejemplo, ya verás a los hijos de Kim Kaphwan en acción o verás pelear al protagonista de este juego: Rock Howard... exactamente, el hijo de Gesse Howard. Entre los personajes están: Rock Howard, Terry Bogard, Kim Dong Hwan, Kim Jae Hoon, F. Hotaru, Gato, B. Jenet, Marco Rodríguez, Hokutomaru, Freeman, The Griffon Mask y Kevin y Ryan.

La historia se sitúa diez años después de la muerte de Gesse Howard (Fatal Fury 3). Terry, ya de 34 años, tiene como compañero de viaje a Rock Howard, de 17 años; al parecer, Gesse nunca quiso reconocerlo como hijo y lo abandonó con su mamá, la cual, debido a la negligencia de Gesse, murió de una enfermedad cuando Rock era apenas un niño. Debido a esto, Rock odia a su padre y al enterarse de que Terry lo venció varias veces, lo buscó para pedirle un entrenamiento especial. Cierto día, un niño de la calle se acercó a Terry y le da una invitación para un nuevo torneo de The King of Fighters, el cual ya tenía muchos años de no celebrarse tras la muerte del organizador (Gesse). A Terry le pareció extraño, sobre todo por la petición del niño: "... y consigue a como dé lugar que su amigo Rock también entre al torneo, ya que si gana, habrá un premio especial para él...". Con muchas sospechas, Terry y Rock entraron a este torneo, el cual parece que es una trampa... ¿Quién será el nuevo organizador? Al parecer "Garou" pretende incluir muchas cosas nuevas y deshacerse de muchos vicios que adquirió con la programación de los juegos anteriores (siempre Joe, siempre Andy, siempre Mai...) introduciendo muchas cosas nuevas, como gráficos y jugabilidad, sin mencionar el nuevo "look" de Terry, muy al estilo de Blue Mary. Este juego no será para el Neo Geo 64, sino para su clásico formato de MVS, con el que ha programado todos los juegos de The King of Fighters. Seguiremos muy de cerca este título, pues parece muy interesante.



previo

TUROK RAGE WARS

Ahora para este fin de año, Acclaim piensa lanzar algunos títulos tanto para el GBC como para el N64. Estos juegos fueron recientemente anunciados y para estas fechas, seguro ya estarán listos o no tardarán mucho en estar disponibles. Sin mayor preámbulo veamos uno de esos juegos de los que te estamos hablando.



Según la gente de Iguana y de Acclaim, Turok 3 ya está en camino, sin embargo tardarán en tenerlo listo, así que si tú eres aficionado a este personaje y pensaste que por lo mismo pasaría mucho tiempo para ver al caza-dinosaurios en acción, te tenemos una muy buena noticia y ésta se llama "Turok: Rage Wars".





Compañía





Accesorio



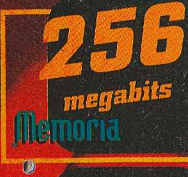
No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





256 megabits Memoria



Aventura Primera Persona

Categoría

Invierno 1999

Fecha de Salida

Una de las modalidades de juego del anterior Turok era la de multijugadores, donde hasta cuatro personas de forma simultánea podían competir entre sí. Este modo de juego era bueno, pero no podíamos decir que se comparaba con otros juegos en modo de Multiplayer como Goldeneye 007. Bueno, pues tanto la gente de Acclaim como la de Iguana decidieron trabajar un largo rato con el programa base con el que se desarrolló Turok y con él lanzaron un nuevo juego en el que competir en contra de otros personajes es la base de todo.



Obviamente trabajaron arduamente para que dentro del juego tengas los mismos efectos de luz, así como las impresionantes explosiones de las armas, sólo que en un tiempo lo suficientemente rápido para que aunque estén compitiendo hasta cuatro jugadores, la acción no pierda ningún detalle. Otra de las cosas importantes es que al igual que en Turok 2, habrá diferentes personajes con diferentes habilidades así como una gran variedad de armas lo suficientemente equilibradas como para brindarte una buena competencia. Según lo que hemos oído es que los mapas van a ser bastante grandes, pero tal vez puedas utilizar teletransportadores para que la acción no se pierda, nada mal ¿no crees?

Pero bueno, hablemos de lo que es el juego en si. En Turok: Rage Wars te encontrarás totalmente en una arena de batalla donde todo el juego es estilo "deadmatch". Puedes jugar en equipos, pero también hay un modo de un jugador donde tendrás pequeñas misiones.
Encontrarás muchas armas nuevas y viejas, como:



Flaregun: Un arma altamente radioactiva.



Chest Burster: Esta arma coloca al embrión de un alien dentro del cuerpo del contrincante (¡ugh!).



Freezegun: Con un disparo de esta arma enfriarás al oponente y reducirás su velocidad.



Inflator: Con esta arma podrás inflar a tu enemigo.





Emaciator:
Al contrario del Inflator, con esta adelgazarás a tu enemigo, con lo que se hará débil.



Tek Bow:
Con el Tek Bow lanzarás flechas, pero no harás mucho daño.



Assault Rifle:
Con esta arma puedes disparar rápidamente.



Minigun:
Esta es otra arma rápida, clásica de la serie.



Napalm Gel:
Este gel lo podrás dejar pegado en donde quieras, provocando una super explosión.



War Hammer:
Este martillo es excelente para las batallas cuerpo a cuerpo. No todos los personajes pueden usarlo.



Boomerang:
Esta arma actúa como un Boomerang debe hacerlo, pero causa bastante daño.



Plasma Rifle:
Un arma clásica de Turok, con la que causarás un daño regular.



Mag 60:
Si buscas precisión, esto es lo que buscas, ya que la Mag 60 tiene mira láser.



Shotgun:
El poder de esta arma es alto si disparas cerca y bajo si lo haces de lejos.



Scorpion Missle Launcher:
No es necesario decir el daño que causas con este lanzamisiles... de cerca.



Grenade Launcher:
Esta granada es muy poderosa, pero procura no estar cerca cuando explote.

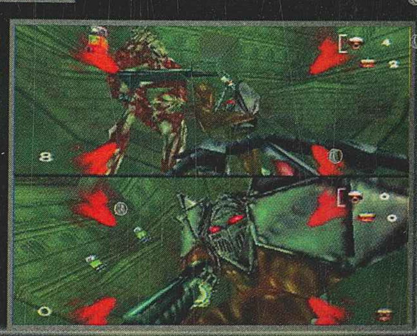


Conforme ganes armas podrás personalizar tu arsenal y así pelear con las que quieras. Además de estas armas, encontrarás ítems llamados Universal Power Up. Al recogerlos, podrás tener una de las trece habilidades que te dan, como la invisibilidad (para que no te vean) o la piel de piedra (para recibir menos daño).



También encontrarás muchos rostros conocidos de Turok; cabe mencionar que hay una gran variedad de personajes a escoger, como Adon, The Campaigner, Death Guard, Mantid Drone, Bastille, Bio Bot Elite, Fireborn, Blind One Guardian, Pur-Linn Juggernaut, The Lord of The Dead, Mantid Mites, Velociraptor, Symbiont, Syra, Mantid Soldier, Tal' Set y por supuesto, el protagonista, Turok; no todos estarán disponibles desde el principio y tendrás que obtenerlos de diferentes formas, quizás en el modo de un jugador (por ahí se dice que además de estos personajes, habrá jefes bastante difíciles de vencer). Un buen detalle es que cada personaje tiene su propio cinema display cuando gana. Esto de los cinemas estará muy presente, tanto en los personajes como en los escenarios.





Hablando de escenarios, los que aquí encontrarás, entre otros, son Basic Training, Courtyard, Crypts, Dire Straight, Fathom, Fire Temple, Starlight, Tempered y Warehouse. Aunque no te parezcan muchos los escenarios, créenos que son sumamente largos, como te dijimos al principio, así que es probable que con estos sean suficientes.



Los modos de Multiplayer son: Bloodlust, Team Bloodlust, Frag Tag y Capture the Flag Scenario. Estos modos de juego están diseñados para que los jugadores inexpertos puedan enfrentarse a los que ya son todos unos maestros. También hay un modo de Time Trial, en donde podrás probar tus habilidades jugando contra reloj. En el modo de Frag Fest, te pondrán en una situación, con ciertas características y deberás cumplir con la misión que te piden.

Lo mejor de este juego es la inteligencia artificial del CPU, pues ahora difícilmente podrás engañar a la computadora y los enemigos actuarán como si los estuviera controlando otra persona y las acciones que hagan, dependerán mucho de las tuyas e inclusive se anticiparán a tus jugadas dependiendo de tus movimientos; claro que si tienes al CPU de aliado en tu equipo, te ayudará bastante.



Si llegara a haber un momento en el que tanta dificultad te agobie, la podrás cambiar, ya que hay tres niveles.



Este juego será compatible con el Controller Pak y podrás salvar las característi-cas y armas de cuatro personajes distintos. Esto es bueno, ya que si invitas a un amigo que no tenga N64 y se quede "picado", sólo salvará a su personaje en tú Controller Pak para jugar cualquier otro día, sin que te estorbe para que sigas avanzando en tu juego.

Como ves, los cuates de Acclaim están preparando un juego totalmente complejo de multiplayers, gracias al éxito de una simple opción que se incluyó en Turok 2. Cuando nos enteramos de la salida de este título, no pensamos que fuera a ser tan bueno como los juegos de Turok normales, pues creíamos que sólo lo iban a lanzar aprovechando el furor de los juegos de batalla de muchos jugadores simultáneos, sin embargo y sin dudar de la calidad ni de Acclaim ni de Iguana, están haciendo algo más que un juego para cubrir los gustos pasajeros del mercado. Esperaremos con ansia este título, el cual promete ser de los mejores para cuatro jugadores.

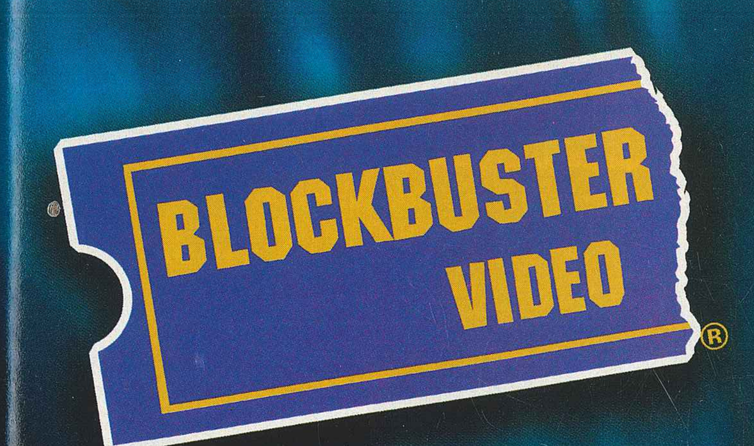


A propósito, si crees que este juego sólo lo podrán disfrutar los propietarios del N64, te equivocas, pues también se está preparando la versión de Game Boy. En otra edición hablaremos de estos dos títulos, pero por ahora te dejamos con este par de imágenes del juego del sistema portátil.



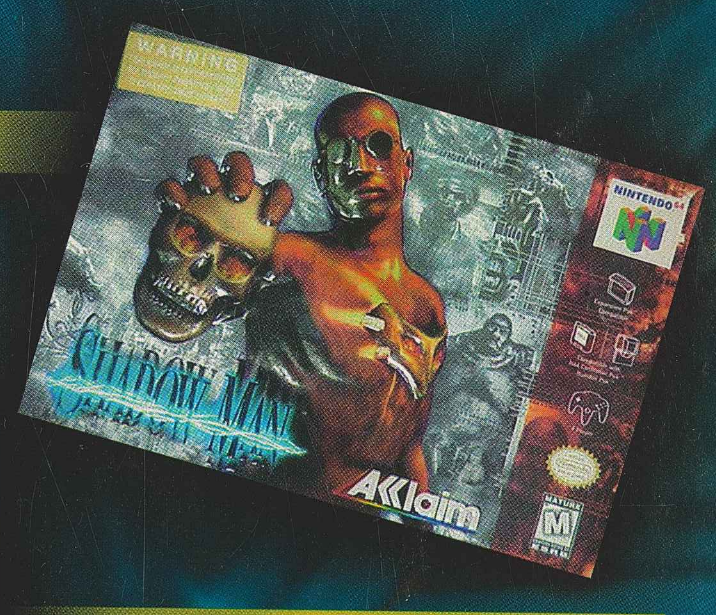






VIDEOJUEGOS DE DICIEMBRE

SHADOW MAN





DONKEY KONG 64



JET FORCE GEMINI



BLOCKBUSTER. TE DESCUENTA $15 EN LA RENTA DE UN VIDEOJUEGO



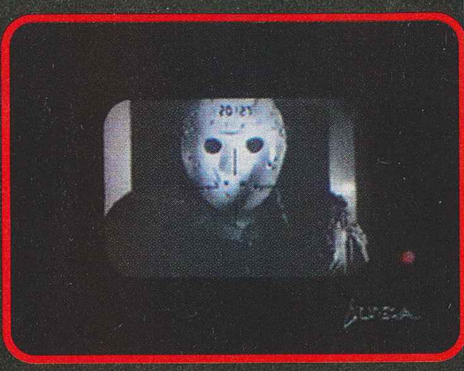
Válido de lunes a jueves.
No aplica con otras promociones.
Válido en tiendas participantes.
Válido en diciembre de 1999.
Válido uno por membresía.



Nintendo MUSEO

FRIDAY THE 13TH

Hace dos Museos hablamos de un juego con una historia bastante interesante dentro del género de terror, nos referimos a Nosferatu. Ahora vamos a hablar de otro juego basado en una película de terror, aunque es un clásico, no resulta ser un pilar del buen cine; más bien es una de esas películas donde un maniático se dedica a eliminar a todos los jóvenes galanes y muchachas bonitas que se encuentre a su paso, con mucha sangre y momentos de suspenso. Claro, estamos hablando de Viernes 13 (Fridaythe 13th), esta película salió en 1980 y marcó un estilo del terror, aunque sabemos también que hay otras que comparten casi el mismo tipo como son: Nightmare on Elm Street (Pesadilla en la calle del infierno) y Halloween, cada una tiene a su personaje principal aunque difieran entre si. Todas tienen un buen número de secuelas cada vez con más y mejores efectos especiales y aunque nos duela un poco decirlo, menos terror.





Puesto que esta película resultó ser bastante aceptada, LJN Toys LTD decidió lanzar a la venta un juego basado en las películas de Viernes 13, decimos que en las películas porque se toman varios detalles de algunas de las cintas, pero mejor te daremos la historia central alrededor del Campamento Crystal Lake.

Historia

Sucedió en un lugar vacacional llamado Crystal Lake Camp (Campamento Lago de Cristal), aquí los jóvenes y niños solían ir a pasar un verano en el bosque y divertirse con muchas actividades. Ahí había una empleada que tenía un hijo llamado Jason, el cual cayó accidentalmente al lago un viernes 13 y murió ahogado pues nadie acudió a salvarlo. La madre de Jason enloqueció y decidió aniquilar a todos los campistas, pues creía que tenían la culpa de la muerte de Jason, esto sucede cada vez que alguien trata de volver al lugar (aunque no creemos que tenga relación con el día marcado, pero en fin). Resulta que al final de la primera película la madre de Jason es decapitada y su hijo regresa del fondo del lago para continuar las divertidas acciones de su madre rindiéndole tributo. En la segunda cinta, Jason tiene en un altar la cabeza de su madre junto con su sweater (¡qué cariñoso!), dentro de todo el borlote de la película una campista se pone el sweater para engañar a Jason y logra salvarse, obviamente Jason nunca es eliminado en ninguna película por lo que sigue con su sed de venganza.

La historia adaptada al juego trata de que tu deber era sobrevivir tres días en el campamento sin que Jason terminara con los seis jóvenes ni con los quince niños que estaban a tu cargo. Para ello necesitabas de toda la ayuda posible y trabajo en equipo pues Jason contaba con la ayuda de zombies, lobos y otros peligrosos animales para acabar contigo. Así que en algún lugar se encontraba Jason y tu deber es terminar con él de una vez por todas, aunque no supieras cuándo te iba a atacar...



El Juego

Básicamente tu misión era acabar con Jason sin permitirle eliminar a ninguno de tus amigos ni con los niños indefensos, aunque para ayudarte en tu difícil misión podías encontrar distintos ítems y armas para que pudieras patear el trasero de Jason. No suena tan difícil, pero lo que era realmente una molestia (y que hacía muy interesante este título) era que no sabías dónde estaba Jason, ni dónde encontrarlo, así que podía aparecer en cualquier lugar del campamento y también acostumbraba atacar a los demás miembros del equipo o bien, a los niños. Cuando atacaba a uno de los compañeros, podías entrar a una casa pequeña y cambiar al personaje que estaba atacando, cuando era con los niños con los que trataba de hacer maldades, debías cambiar al personaje más cercano al lago y usar la balsa para llegar a las tres cabañas del centro, ahí se encontraban los niños.







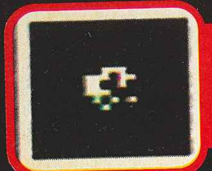
Si después de vencer parcialmente a Jason dentro de una cabaña salías, era muy posible que te lo encontraras afuera, también podías encontrarlo dentro de una cabaña por pura suerte, aunque dudamos que eso sea suerte.

Para que cheques todo de la mejor manera y por si tienes este juego y no lo pudiste terminar o tienes posibilidad de conseguirlo, te vamos a dar un pequeño Curso Nintensivo.

Los personajes tienen las siguientes habilidades:

	Salta	Camina
Mark:	Alto	Rápido
 Crissy:	Alto	Rápido
 Debbie:	Alto	Lento
Laura:	Alto	Rápido
Paul:	Alto	Lento
George:	Alto	Lento

Las armas varían de acuerdo a su poder, te los incluimos del más débil al más fuerte.



Bolitas de papel periódico (perdón; Piedra).



Cuchillo



Hacha/ Machete



Antorcha

Tridente



Las Llaves

a) Saliendo de la cabaña izquierda para salir por abajo, salta por el camino para encontrarla.



En el juego tenemos varios elementos y lugares, checa el mapa para que tengas una idea de lo que te decimos.



Las cabañas pequeñas servían para cambiar a tus personajes, curarlos y pasarles armas.



Las cabañas grandes te servían para encontrar armas, pistas y poder accesar a otras cosas, además de que dentro de los bosques había cabañas también, pero ahorita veremos eso.

Dentro de las cabañas te mueves hacia arriba y abajo, aunque también debes voltear a las paredes para poder encontrar de todo, si encuentras una nota o una arma, la puedes tomar con la opción Take, que está en la ventanita de acciones, para seleccionar una acción, presiona Select. Si estás en una cabaña pequeña con un amigo, puedes curarlo, pasarle armas y cambiar el personaje

b) Entrando en la cueva camina un poco a la derecha hasta el bloque raro y presiona arriba, ahí salta para encontrar la llave.



Te vamos a dar los pasos directos para que no te traumes con este juego, aunque no está por demás que investigues lo que se te ocurra. Checa la tabla para que sepas hacia dónde ir en el bosque superior, según tus necesidades.

Entrando por abajo para salir por arriba:



Entrando por abajo para entrar a la casa izquierda:



Entrando por arriba para salir por abajo:

↑ → ↓ ↓ → ↓

Entrando por arriba para entrar a la casa derecha:

↑ → ↑ ← ↑

De la casa izquierda para salir por arriba:

↓ ← ↑ ↑ ↓ ↓

De la casa derecha para entrar a la casa izquierda:

↓ ← ↑ → ↑ ↑

De la casa derecha para salir por abajo:

↓ ← ↑ → ↓

Camina saltando para que encuentres armas (casi siempre son cuchillos), vida y llaves, sólo agarra una llave por personaje. Checa en el mapa los diferentes lugares donde puedes encontrar llaves.

Entrando por abajo para entrar a la casa derecha:

↓ ← ↓ → ↑

Entrando por arriba para entrar a la casa izquierda:

↑ ← ↓ ← ↑

De la casa izquierda para salir por abajo:

↓ → ↓ → ↓

De la casa izquierda para entrar a la casa derecha:

↓ → ↓ ↓ → ↑

De la casa derecha para salir por arriba:

↓ → ↓ ↓

Día Uno

Paso 1

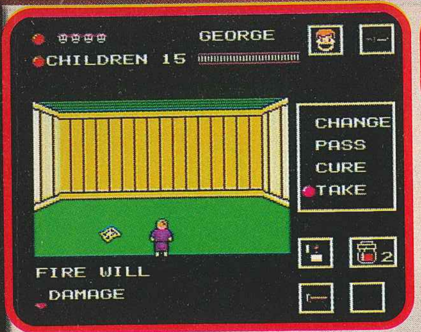
Lo más importante es conseguir antorchas que es la mejor arma. Primero elimina a varios enemigos para obtener el encendedor (con este ítem puedes ver todos los demás, sin él no puedes agarrar nada).



Paso 2

Paso 3

Una vez que tengas el encendedor y la llave, ve a la casa 1 en el mapa, avanza hasta la pared y gira a la derecha para que encuentres una nota, tómala y sal de ahí para dirigirte al bosque superior.



Paso 4

Aquí dirígete a la cabaña de la izquierda para que encuentres entrando a la derecha una nota, ahora sal y ve a la casa 2. Avanza un poco y date vuelta para que encuentres la antorcha. Sigue los pasos con los demás personajes hasta que todos tengan antorchas.





Día Dos

Dirígete con tu mejor personaje (Mark o Crissy) a la cueva para que venzas nuevamente a la madre de Jason para que

Paso 1

obtengas un sweater, con él no te dañará tanto Jason. Trata de no usar a este personaje si no es muy necesario y evita saltar para que no tomes una arma menos potente.



Trata de conseguir muchos contenedores de vida pues esta vez Jason no dejará de atacarte ni un momento, una vez que entres en una pelea con él, no se detendrá hasta que lo elimines o él te derrote. Sólo debes esquivar sus ataques con muchísima anticipación para poder terminar con él.

Paso 2

YOU HAVE FINALLY MANAGED TO DEFEAT JASON ... BUT IS HE REALLY DEAD ? WE'RE NOT TELLING !! END..

También puedes ir a la cueva (teniendo la llave), entra y dirígete a la izquierda, salta dos bloques y en donde veas una piedra diferente presiona hacia arriba para que llegues con su mamá de Jason, si la derrotas obtendrás un machete.



Paso 5

Ahora sólo te resta conseguir más vida y enfrentar a Jason para vencerlo por primera vez. Al hacerlo, te suben la vida de todos los que hayan sobrevivido.



Paso 2

Vence a Jason por segunda vez, ahora es más rápido, para derrotarlo debes anticipar sus golpes y disparar rápidamente, si te lo encuentras fuera de las cabañas, sitúate en una orilla y dispara sin cesar, no importa que te pegue. Te das cuenta que viene, cuando los zombies se alejan de ti.

Día Tres

Paso 1

Emplea a tu mejor personaje que seguramente tendrá el sweater para ir nuevamente a la cueva a pelear con la mamá de Jason. Una vez que la hayas derrotado, podrás tener la mejor arma que es el Tridente.

Friday the 13th es un título bastante bueno que te dejará odiando el control si no sabes para dónde ir y qué hacer. Tal vez tengas ganas de volver a jugarlo una vez más o bien, de conseguirlo. Juegos como este son bastante raros pues combinan varios estilos, como la aventura, un poco de RPG y acción, tal vez si ahora sacaran un juego de N64 con un sujeto saliendo de la nada y que tuviera los mismos elementos que este título, sería tan terrorífico como una película, pero sería tu propia aventura.

Servicio de Gorra



Si tus cartuchos de NES, Super NES o Nintendo 64 necesitan limpieza porque no hacen bien contacto, tráemelos o mándamelos. Aquí les damos el servicio profesional sin que te cueste un solo centavo.

Si vives en provincia yo te los mando de regreso ¡también de gorra!



Ubi Soft nos sorprende nuevamente con el lanzamiento de este gran título tan esperado para el Nintendo 64. Como todos sabemos, nuestro gran alienígena héroe, Ed, es también el responsable de la gran catástrofe que se ha presentado en nuestro querido planeta azul, al accidentalmente tomar de una lata de refresco algo extraña y no nos referimos al refresco con una gran variedad de frutas y un toque de gas, sino uno con un toque radioactivo que ha transformado a gran parte de los animales de la tierra en maléficas criaturas. Sin embargo, para el poco tiempo en el que ha ocurrido el descuido, ya hay un ser que se está aprovechando del caos que ha causado la mutación de las criaturas, para así gobernar el mundo. Este ser es nada más ni nada menos que un terrible vikingo llamado Grögh, el mismo que se ha apoderado de la lata con la sustancia radioactiva.



Ubi Soft
Compañía

Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
Ubi Soft

128 megabits
Memoria

ACCION
Categoría

Septiembre 1999
Fecha de Salida

Aliados y Enemigos

Como podrás suponer, Ed no está solo en esta gran aventura al igual que el malévolo Grögh. Cada uno de los personajes con los que interactúas forman una parte fundamental tanto de la historia, como del desarrollo del juego.
Veamos a cada uno de ellos para que te des una buena idea de qué es lo que debes hacer con ellos.

Ed: El era el divertido y tranquilo conserje de una nave espacial que circundaba la tierra, para observar la vida en este planeta azul hasta que cometió la torpeza de tirar una lata de Radio-Cola en un río. Desde ese momento, Ed ha tomado la responsabilidad de recuperar la lata con su contenido y de restaurar la paz sobre la Tierra haciendo hasta lo imposible para cumplir con su misión.



Doc: El es uno de los más grandes inventores en toda la historia y es el único que puede crear artefactos lo suficientemente poderosos como para ayudarle a Ed a detener la oleada de mutantes. Desgraciadamente todos sus inventos fueron destruidos por el vikingo Grögh y sus secuaces, por lo que tendrás que recuperar algunos de sus objetos para que a su vez él pueda echarte la mano.



Suzy: Ella es la hija del Doc. quien te ayudará a encontrar algunos de los objetos extraviados de su padre. Además debes de poner bastante atención a sus consejos y recomendaciones, ya que ella sabe muy bien por qué te los dice.



Agente Secreto XYZ: El es un agente de la rebelión contra Grögh, por lo que es uno de tus principales aliados. XYZ te dará avisos muy importantes de cómo es que debes pasar algún nivel o simplemente para especificarte qué es lo que necesitas para poder alcanzar ciertos objetos. Lo más trascendental de lo que se puede relacionar con este individuo, es que en cuanto adquieres una nueva habilidad, él mismo se encargará de entrenarte con tu nuevo poder para facilitarte un poco más las cosas.

Grögh: Como ya lo hemos mencionado, este es el chico malo de la película. Cuando cae la lata del cielo, él mismo presencia los poderes del líquido que trae dentro, por lo que inmediatamente se da cuenta del gran potencial del líquido radioactivo y se apodera de él para hacer un maléfico plan y así gobernar el mundo entero.



Pharmasist: El es el gran socio de Grögh, ya que él es el encargado de mezclar el líquido radioactivo de la lata con diversos elementos para contaminar toda la Tierra y así junto con Grögh gobernar todo el planeta.
Así que debes darte prisa antes de que este par sin igual, logre sus sueños de grandeza.

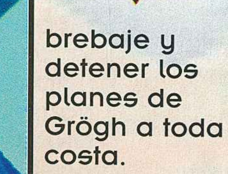
Areas

Tonic Trouble cuenta con nueve diferentes áreas con grandes y diversos peligros que deberá superar antes de que Grögh se convierta en el amo absoluto de todos los seres del planeta. Veamos cada uno de ellos más a fondo, ya que en ellos se encuentra la salvación de la vida como la conocemos.

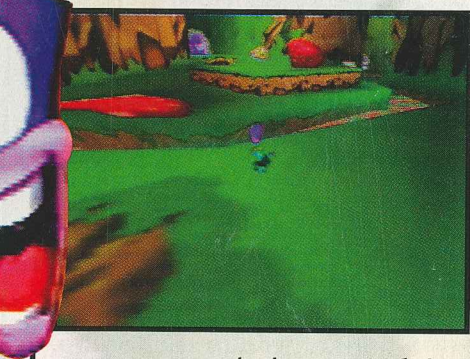
Glacier Cocktail:

Un cocktail de frutas congelado es el lugar más apropiado para sellar los inventos del Doc. o por lo menos eso fue lo que pensó Grögh al resguardar dichos instrumentos en lo más profundo de esta área extremadamente fría, por lo que Ed deberá utilizar todo su ingenio para derretir este brebaje y detener los planes de Grögh a toda costa.

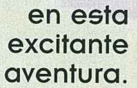


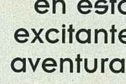


South Plain:



En esta área es donde el Doc. tiene situado su centro de investigaciones, por lo que después de rescatarlo es aquí donde lo podrás encontrar a él junto con su hermosa hija Suzy, para que te asignen diferentes misiones, así como para proporcionarte armas de la más alta tecnología y sabios consejos para guiarte en esta excitante aventura.







Doc's Cave:





Aunque este es el segundo nivel del juego, Ed debe darse prisa para rescatar al Doc. antes de que Grögh obtenga más poder del líquido radioactivo de la lata. Debes tener en cuenta que Ed obtiene muchas y diferentes habilidades a lo largo del juego, así que deberás regresar a niveles que ya hayas visitado, para encontrar todos los objetos que resguardan los enemigos de nuestro súper héroe Ed.

Vegetables HQ:



Aquí está la primera encomienda que te pide el Doc. para que recuperes los objetos extraviados de su gran máquina y aunque aún falta mucho camino por recorrer para enfrentarte a Grögh, los ejércitos vegetales se encargarán de hacer de tu aventura un verdadero exprimidor de jugos para que encuentres todo lo que te han pedido que recuperes.

North Plain:



Las planicies del norte realmente son una fortaleza en donde Grögh ha escondido varios de los artefactos que le robó a Doc. antes de encerrarlo. Lo más difícil de este nivel es que casi en su totalidad es un vacío infinito, por lo que deberás tener cuidado en cada salto que des y vigilar cada punto del área en la que te encuentras para evitar caer al precipicio.





Pyramid:





Esta pirámide es un verdadero laberinto lleno de trampas y sorpresas. Lo que te podemos recomendar es que trates de todo (y cuando nos referimos a todo, es que busques por todas partes lo más lógico e ilógico). Gracias a todas las habilidades con las que cuentas, realmente es difícil decirte que todo lo puedas resolver de X manera, por lo que tendrás que poner a funcionar tu cerebro por un buen tiempo.

Ski Slope:

Esta es una gran resbaladilla en donde Ed debe mantener la calma y el control, a menos de que pretenda formar parte de la gran



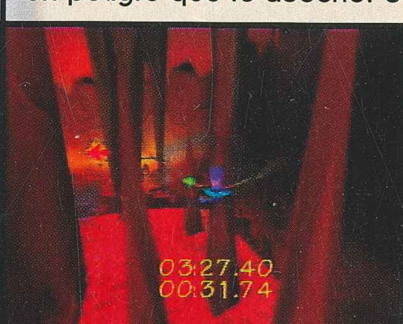


montaña helada. Como podrás observar, cuenta con diferentes niveles, atajos y pasadizos con objetos escondidos, trampas y sorpresas.

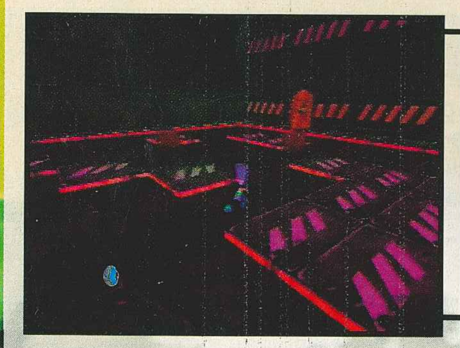
Canyon:



El gran cañón de una montaña pone las cosas al rojo vivo cuando Ed tenga que atravesarlo utilizando su corbatin como un hanglinder para evitar tocar la lava ardiente. Aunque el nivel no está muy enredado que digamos, tiene su dificultad debido a que hay muy pocos espacios para aterrizar sin que haya un peligro que te aseche. Un comentario útil podría ser que los últimos 5 antídotos los obtendrás hasta que logres vencer el tiempo que te marcan, al igual que en el Ski Slope.



Pressure Cooker:





Otro nivel en el que deberás abrir bien los ojos, al igual que afilar tus habilidades tanto con el control, como con el cerebro. No te decimos que va a estar fácil porque sería una mentira. Analiza tu entorno antes de cometer cualquier equivocación.

Armas y Objetos útiles

Como buen juego de aventuras, cuenta con un buen número de objetos y armas para darte un buen grado de entretenimiento y de dificultad en cada uno de los niveles. Obviamente eso lo irás descubriendo mientras juegas sin embargo aquí te explicamos cada uno de ellos con algo de detalle.

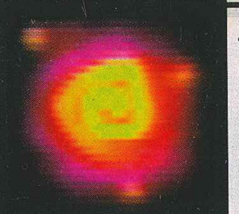


Estas pelotas le dan a Ed algo de ánimo para continuar luchando al recuperar algo de energía. Aunque por lo general podrás encontrarlos al eliminar algunos enemigos, es importante que mantengas a Ed en buena condición para cualquier contratiempo que pudiera presentarse.

Como te podrás imaginar, cada uno de estos íconos te brindará una vida extra para cualquier contratiempo que se pueda presentar. Un buen consejo es que cada vez que tomes una vida y salgas del cuarto para regresar a él, nuevamente aparecerá otra vida, por lo que podrás juntar tantas como te lo propongas para que no tengas ningún tipo de frustración.

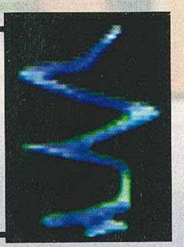
Aunque no lo creas, estas palomitas de maíz son verdaderamente potentes, tanto como para darle a Ed un tiempo limitado de súper fuerza (la suficiente como para derrotar a cualquier contrincante que se ponga en su camino) o incluso como para doblar barras de acero.

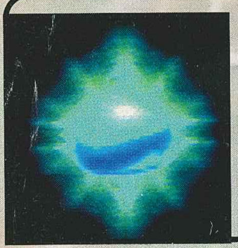




Estas bolas de colores son el antídoto para el líquido radioactivo que se encuentra en la lata que Grögh se encontró, por lo que deberás recolectar todas las que puedas antes de enfrentarte a él, ya que es la principal defensa contra sus poderes.

Estas ligas se encuentran en Vegetables HQ, sin embargo deberás ser muy perspicaz para encontrar todas antes de que los ejércitos vegetales te echen montaña.





Aunque estas piedras saltantes están muy bien resguardadas en el Canyon, Ed debe ser lo suficientemente aventado como para superar esta gran prueba que está al rojo vivo.

En la Pyramid deberás buscar estas fichas de dominó... ¿para qué las querrá el Doc.? pues la verdad sólo él sabe para qué las utilizará, pero el punto es que es tu trabajo obtenerlas para proseguir en tu búsqueda por la cabeza de Grögh.



Al recolectar 10 de estos pequeños termómetros, Ed recibirá un poco más de energía para aguantar mucho más tiempo cualquier tipo de ataque por muy fuerte que éste sea. Como podrás suponer, se encuentran escondidos 10 de estos objetos en cada nivel, así que debes de ser bastante hábil para encontrar todos los que se encuentran en el juego.

Después de recolectar algunos objetos para el Doc., podrás utilizar una vara como cerbatana, por lo que necesitarás de estos dardos para causar algún daño a los oponentes que se encuentran a distancia o simplemente para activar diferentes switches que estén algo retirados.

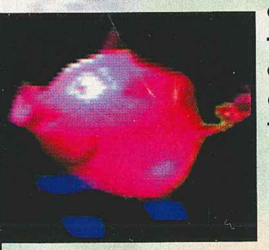


Estas hélices están escondidas en North Plain y están tan bien escondidas, que deberás darte un par de vueltas por varias plataformas suspendidas para encontrarlas todas.

Estas raras plumas forman parte esencial de la gran máquina del Doc. por lo que Ed tendrá que derretir el Glacier Cocktail para encontrar todas las necesarias.



5 de estas alcancías de cochinitos las encontrarás en el Pressure Cooker, por lo que deberás analizar extremadamente bien todos los laberintos y problemas que se te presentan en este nivel. Desgraciadamente la última de las alcancías te la roban antes de que la alcances, así que deberás seguir al responsable en un nuevo nivel, para recuperar dicha pieza.



Todas las habilidades que puede hacer nuestro gran héroe Ed dependen de cuantos objetos hayas recolectado para el Doc., así él podrá darte nuevos y mejores inventos para que te lances tras Grögh. Obviamente estas habilidades las obtendrás gradualmente, sin embargo debes tomar en cuenta que muchas veces tienes que regresar a los niveles anteriores, para así completar el 100% de los objetos en cada uno de los laberintos en los que se esconden tus enemigos.

Animales y Vegetales Mutantes





Como te podrás dar cuenta, los diseñadores del juego se lucieron al hacer unos padrísimos y muy animados enemigos que te atacan por aire, tierra y mar. Cada uno de ellos tiene características únicas que hacen que cada especie tenga sus ataques o comportamientos bien definidos. Lo más interesante es que en alguna parte del juego, podrás transformarte en cada uno de los enemigos para cumplir ciertos fines, algunos para encontrar objetos escondidos o remotos y algunas otras para enfrentar a los enemigos de una manera distinta, dándole al juego un giro diferente y bastante original.



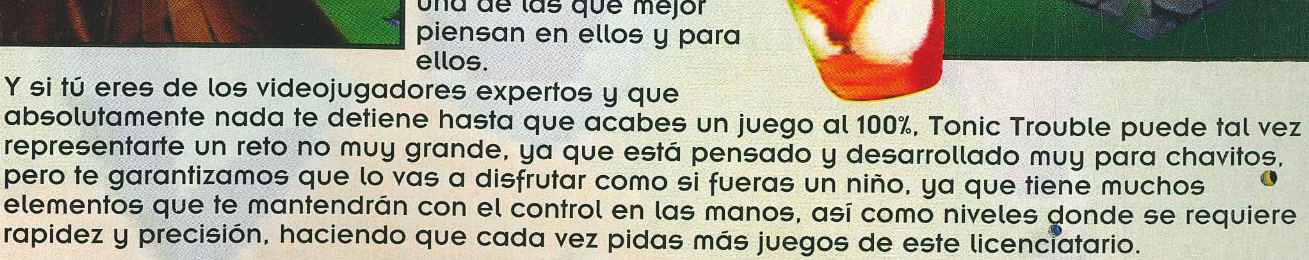


Al igual que Rayman 2, este es otro de los excelentes títulos de Ubi Soft programados para este año, de hecho esta serie también fue creada por el mismo diseñador del juego antes mencionado. Y aunque la verdad, a nuestro parecer, Rayman tiene mucho más fuerza e impacto sobre los jugadores jóvenes, Ed también tiene lo suyo, aunque al parecer el control y la dificultad del juego requiere un poco más de destreza y habilidad. Sin embargo eso no quiere decir que los programadores de esta compañía no se lleven un gran aplauso por los excelentes títulos que han logrado para que los chavos cada vez reconozcan más a esta marca como una de las que mejor piensan en ellos y para ellos.









Y si tú eres de los videojugadores expertos y que absolutamente nada te detiene hasta que acabes un juego al 100%, Tonic Trouble puede tal vez representarte un reto no muy grande, ya que está pensado y desarrollado muy para chavitos, pero te garantizamos que lo vas a disfrutar como si fueras un niño, ya que tiene muchos elementos que te mantendrán con el control en las manos, así como niveles donde se requiere rapidez y precisión, haciendo que cada vez pidas más juegos de este licenciatario.

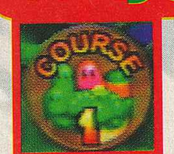


tips de MARIO GOLF



Pues como lo mencionamos hace un par de números, Mario Golf 64 tiene personajes ocultos y uno de ellos es Donkey Kong, el cual lo obtienes sacando 30 estrellas en la opción de Ring Shot. Nos llegaron muchas dudas acerca de cómo lograr algunos aros y tienen razón en preguntar, pues este modo de juego es algo difícil sobre todo si estás en los niveles más avanzados; te diremos cómo pasar la bola a través de los aros que a nuestro criterio, son los más difíciles de todos los cursos.

course 1



3 rings above the pond
par 4
3 Aros



Lo primero que debes hacer es escoger el 4I o cualquiera que te dé más o menos 170 yds y llegar la bola al Fairway (pasto de color verde claro) justo antes del Rough (pasto de color verde obscuro) que se encuentra antes de los aros y el lago, de ahí podrás pegarle a la bola con el palo 3W para llegarla al Green y meterla al hoyo.

creek crossing
par 4
2 Aros

Aquí deberás llegar tu bola a 205 yds del lado izquierdo del Fairway sin llegar al Rough, después tendrás que llegar tu bola lo más cercano del Green pasando la bola por los aros, para eso tendrás que darle efecto a la bola del lado izquierdo y pegarle con el palo 4W para llegar al Green y terminar con este hoyo.



every which way!
par 4
2 Aros



El primer aro lo tienes enfrente de ti, pégale a la bola con el palo 200 yds, no le des más porque el segundo aro está del lado izquierdo del Fairway, en el segundo tiro tendrás que pegarle a la bola con efecto del lado izquierdo para que se vaya la bola a la derecha y caiga cerca del Green, poder llegar de tres golpes y terminar este hoyo.







course 2

Como en todos los Ring Shots debes tener muy en cuenta la velocidad del viento y si está lloviendo; si esto ocurre tendrás que aumentar el palo, el primer tiro deberá llegar a 240 yds pasando por el primer aro, el segundo lo tendrás que hacer a 160 yds pasando por el segundo aro que está a la

Switchback Swinging!
par 5
3 Aros

izquierda, para el tercer tiro tendrás que pegarle con el palo que te dé 130 yds, para llegar de tres tiros al Green y tener más tiros para terminarlo.



Este aro es algo complicado pero nada que no se pueda solucionar, lo encontrarás dentro de



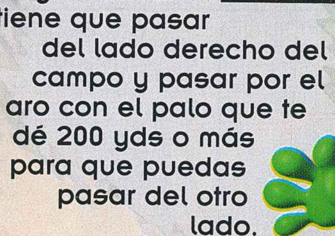


Hide-and-go-ring!
par 4
1 Aro

un grupo de árboles que se encuentran al lado izquierdo del Fairway. Lo que debes hacer es pegarle a la bola con un palo que te dé 220 yds y dirigir tu tiro al área de los árboles, recuerda la dirección del viento y la lluvia, lo más seguro es que le des a un árbol, pero no importa, el chiste es que quedes atrás del aro; para el segundo golpe tendrás que usar el palo que te dé la distancia de 175 yds para llegar al Green y tener otra oportunidad de meter la bola al hoyo.

power past the pond!
par 4
1 Aro

El único aro se encuentra arriba del lago del lado derecho del Fairway, aquí tendrás que atravesar este campo por los aires, pasar por el aro y llegar al Green, tu primer tiro tiene que llegar a las 160 yds del lado derecho del Fairway sin tocar el Rough, el segundo tiro tiene que pasar del lado derecho del campo y pasar por el aro con el palo que te dé 200 yds o más para que puedas pasar del otro lado.







course 3

pyramid ring
par 4
1 Aro

En este campo tendrás que llegar la bola a 210 yds del lado izquierdo del Fairway sin tocar el Rough, ya que el aro se encuentra detrás del la montaña de la izquierda; el segundo tiro es difícil, ya que si no le das la suficiente potencia a tu golpe estarás OB (Out of Bonus) y saldrá la bella presencia de Toad y perderás un tiro, así que tienes que darle a la bola una potencia tal, que te dé 180 yds y pegarle a la bola con efecto abajo para llegar cerca del Green y meter la bola en el siguiente turno.





Shoot for the stones!
par 4
1 Aro

El Drive de salida debe llegar a unas 240 yds, el segundo tiro lo tienes que medir muy bien ya que el aro se encuentra pegado a la pared de rocas. Este tiro lo debes hacer con un palo que te dé 180 yds, incluso puedes aplicar un Power en este caso y le pegas a la bola con efecto arriba, esto es para que no se eleve tanto y vaya directo al aro, la bola rebotará en la montaña y tendrás dos tiros más, uno para meter la bola en el Green y otra para meterla en el hoyo.





Sand dune summit
par 5
1 Aro

En este Par 5 necesitas ser muy preciso y tener mucho poder en tus tiros, el primero lo debes dirigir al Fairway que se encuentra del lado derecho sin caer a la arena procurando que la bola quede del lado izquierdo del mismo, (unas 240 yds están bien), el segundo tiro hazlo con el palo 1W y Power para llegar a la parte de arriba de la montaña o pasarla, el tercer tiro lo debes medir bien para tratar de llegar al Green y tener después más oportunidades de meterla al hoyo.





course 4

drop into the valley! par 3 3 Aros

En este hoyo tienes que estar muy atento a las condiciones climatológicas, ya que si pasa un huracán no podrás jugar, si Gus está jugando ahí tampoco, pero si no encuentras nada de esas cosas raras de la vida tienes que dirigir tu tiro hacia los aros que se encuentran a unas 135 yds, lo más seguro es que caigas al Bunker, pero ya de ahí tienes un tiro para entrar al Green y otro para meterla al hoyo.





Arches in the Hills par 4 3 Aros

Los tres aros se encuentran del lado derecho, el primer tiro debe llegar a 170 yds en el Rough del lado derecho, justo antes del primer aro; el segundo tiro es difícil porque la bola está en el pasto más crecido, la bola debe cruzar del otro lado y pasar por los tres aros, con el palo 2I está bien para llegar lo más cerca, tener una oportunidad para al Green y otra para el hoyo.

zig and zag par 5 3 Aros



El Drive de salida debe pasar por el primer aro y llegar al Fairway entre 230 y 240 yds; el segundo tiro lo debes hacer hacia el lado izquierdo con el palo 6I o que llegue a unas 160 yds y con efecto del lado izquierdo, que pase por en medio del segundo aro y llegue al Fairway del lado izquierdo del campo; el tercer golpe es el más difícil, ya que el tercer aro está volando del lado izquierdo del Fairway final arriba del lago. Debes ser muy exacto con tu tiro, ya que puedes caer al agua y te aumentarán un tiro, el palo 3W es bueno para este tiro y llegar del otro lado, tener una oportunidad más y meterla al hoyo.



course 5



the egg Hill par 4 1 Aro

En este hoyo el primer tiro debe ser dirigido hacia la montaña que está del lado derecho de tu personaje, la distancia que debe recorrer la bola son 200 yds y quedar en el Fairway; el segundo tiro debe pasar por el aro con un palo que te dé 180 yds está bien, llegar a una isla con tres hongos gigantes y caer en Fairway; en el tercer tiro es ideal que llegues al Green y tener más oportunidades de meter la bola en el hoyo.









valley in the valley
par 4
2 aros

El primer tiro lo debes pasar por el aro y caer a unas 170 yds en el lado izquierdo del Fairway sin caer en Rough; el segundo tiro lo debes dirigir al lado izquierdo de donde te encuentras para pasar la bola por el aro y caer el Fairway, lo más recomendable aquí es darle a la bola con efecto arriba para que no se eleve tanto y caer bien, el palo recomendado es uno que te dé 155 yds; el tercer tiro debe llegar al Green, éste se encuentra muy dañado y es corto, así que tendrás que ser muy preciso en tu golpe, el palo que te dé 160 yds está bien, así tendrás un solo golpe para meterla al hoyo, recuerda las inclemencias del tiempo.







duck and dodge!
par 4
1 Aro

Este campo tiene el aro volando del lado derecho, escoge el palo que te dé 170 yds y dirige tu golpe hacia la pequeña montaña de la derecha, en ella hay algo de Fairway, difícil pero no imposible. El segundo golpe te recomendamos que lo hagas hacia el lado izquierdo para llegar al Fairway y asegurarlo; en el tercer golpe debes llegar al Green con un palo que te dé 160 yds y al siguiente turno meterla al hoyo.





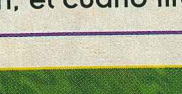
course 6

bowser's big Mouth
par 4
3 Aros

El primer tiro de este hoyo lo debes llegar hasta la parte baja de la boca de Bowser, que se encuentra en la parte baja de las dos montañitas que se ven en el centro del Fairway a unas 265 yds sin caer en el Bunker; el segundo tiro le debes pegar a la bola con el palo 9I y con efecto abajo, esto es para elevar la bola más de lo debido y que recorra poco, así lograrás pasar la bola por los tres aros a la vez y poder evitar el OB que es la gran boca de Bowser. El tercer tiro lo debes llegar al Green con el SW, PW o Approach, el cuarto tiro es para meter la bola.









Sorry, Bob-omb! par 5 2 Aros



En este hoyo debes llegar tu primer golpe hasta la bomba de enfrente a unas 235 yds, procurando quedar en la parte más alta del Fairway sin caer al Bunker ni al agua. El segundo y más difícil tiro, lo debes pasar por los dos aros que se encuentran en la parte más alta de la montaña con forma de bomba, esto lo logras con un palo 4I, utiliza un Power y pégale abajo a la bola para que se eleve, lo más seguro es que caigas al agua, pero no importa, porque tienes todavía dos golpes, uno para llegar al Green y otro para meter la bola al hoyo.

Princess Peach's Ring par 3 1 Aro

Este sin duda es el Ring Shot más difícil de todos por algo es el último, lo primero que debes hacer elegir el palo que te dé unas 270 yds, presiona B para obtener el Power, dirige tu tiro a la izquierda de tu personaje y saca el tiro pegándole a la bola en la parte de arriba, esto es para que no se eleve tanto y vaya directo al aro, ahora solamente de la mitad de la barra de poder para llegar a unas 153 yds en la parte del Rough que se encuentra alrededor del aro, si caes antes o después tendrás que repetir el hoyo; el segundo tiro lo debes hacer con dos o tres palos arriba de lo normal, ya que el Rough te quita distancia y poder llegar al Green (que por cierto está muy dañado); el tercer tiro es para meterla en el hoyo.





Lo que debes recordar en todo esto de los Ring Shots es el factor viento, lluvia y terreno, cuando domines estos tres elementos a la hora de dar el golpe a la bola tendrás una puntuación impresionante, además de, cómo te dijimos al principio, poder seleccionar a Donkey Kong con 30 estrellas (recuerda que cada vez que completes un hoyo con todos sus aros te darán una estrella, este personaje es uno de los más poderosos en cuanto a Drive de salida. ¿Te has preguntado qué pasa si acabas todos los Ring Shots con todos los personajes incluyendo los del Game Boy Color?

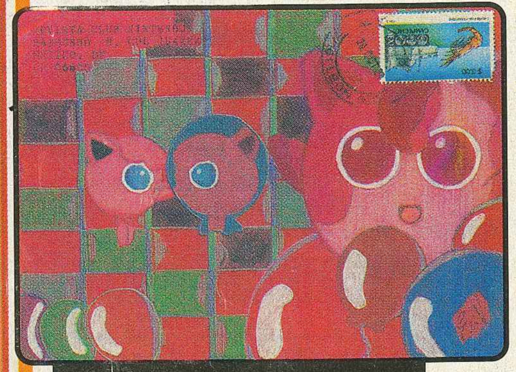


30 Estrellas para DK

ULTIMA PAGINA

Arte en Sobres

Tal como lo leíste en alguna parte o te diste cuenta en Dr. Mario, nuestra revista (tuya y de todos) ya está llegando a muchas partes de América, así que no estaría mal contarte de qué se trata esta sección, en caso de que por ahí alguien no sepa; aquí te van las instucciones, que son bastante sencillas: el único requisito para que un dibujo logre ser catalogado como "arte en sobres", es hacer un dibujo en la parte que más te guste del sobre en el que envíes tu carta, de preferencia en cualquiera de las caras exteriores, pues en las interiores o en las orillas es muy difícil dibujar, aunque es válido. El Arte en Sobres no es un concurso ni nada por el estilo, es simplemente un espacio de expresión en donde lectores como tú pueden dibujar lo que se les ocurra. Sin nada más qué decir, échale un ojo a estos dibujos y comienza a enviar los tuyos.



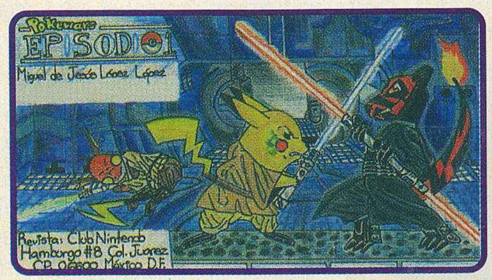
Ganador de este mes. Jigglypuff, un Pokémon muy tierno.

E. Montserrath Vera E.
León, Guanajuato



Otro de Link, pero este ya es de Zelda: The Legend Continues.

Edith C. Alcaraz
Chihuahua, Chihuahua



Pokéwars Episodio I: Qui-Gon Raichu ha sido derrotado y el joven "Pokéwan", Obi-Wan Pikachu sostiene una pelea contra Darth Charmaul.

Miguel de Jesús López
Guadalupe, Nuevo León

Los Grandes de... USA

(Fuente: the 64 Dream)

1) Smash Bros. (Nintendo)	6) Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber (Square)
2) Mario Golf 64 (Nintendo)	7) Win Back (Koei)
3) Pokémon Stadium 2 (Nintendo)	8) Golden Eye 007 (Nintendo)
4) Star Wars Rogue Squadron (Nintendo)	9) Powerful Pro Yakkyuu 6 (Konami)
5) Mario Party (Nintendo)	10) Mario Kart 64 (Nintendo)

Reset

¡Yujú! ¿Qué te pareció nuestro número de octavo aniversario? Si nos hiciste algún pastel para festejarnos, envíanos la rebanada a Hamburgo #8 Col. Juárez C.P. 06600 en México, D.F. Para el próximo número queremos comenzar muy bien el milenio y el arranque de nuestro noveno año; es muy probable que te encuentres con secciones nuevas, pues estamos trabajando en ello. Pero, independientemente de novedades en cuanto al diseño o a las secciones, hallarás análisis de juegos bastante buenos, como Donkey Kong 64, Resident Evil 2, Mario Party 2, Star Wars Episode 1: Racer (GBC) y más. También incluiremos unos tips de Goemon's Great Adventure del N64 y Jet Force Gemini. Las secciones de costumbre como Dr. Mario, S.O.S, Mariados y la consentida, La Ultima Página (¡claro que sí!), incluirán cosas muy interesantes, ya verás. También es muy probable que Axy y Spot se quejen y se quejen en el Control de los Profesionales, pero eso sólo ellos lo saben. Muchas cosas nuevas te esperan con el nuevo milenio, así que no te pierdas el Año #9 #1 de Club Nintendo: ¡Felicidades por tu octavo aniversario!


POKéMON
C·L·U·B
Nintendo